HAPPY-COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

April 4/87

Frisch aus der Spielhalle

Nemesis

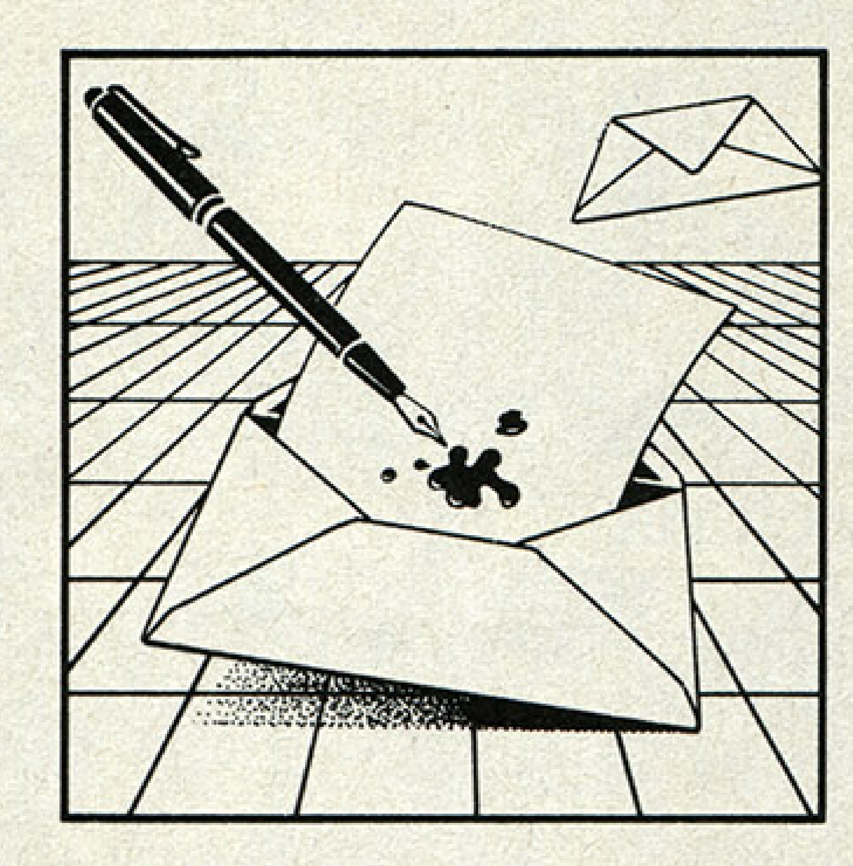
Enduro Racer

Motorrad-Action in 3D

Die Karte zu »Hacker II«







Karten-Chaos

Oft kommt es vor, daß in einer Ausgabe von Happy-Computer mehrere Wettbewerbe gleichzeitig laufen. Wenn man sich an mehreren Aktionen beteiligen will, liegt die Idee nahe, alles mit einer Postkarte zu erledigen. Ihr tut uns aber einen großen Gefallen, wenn Ihr für jeden Wettbewerb eine eigene Karte schreibt. Dazu ein Beispiel: Vor kurzem lief die Aktion »Listing des Jahres«, doch auf den Karten für diesen Wettbewerb standen auch Wertungen für unsere Leser-Hitparade. Da wir für jeden Wettbewerb getrennt alle Karten sammeln, um dann die Gewinner zu ziehen, entwickelte sich so ein gemütliches Chaos. Wenn wir also nicht extra empfehlen, zwei Wettbewerbe miteinander zu kombinieren (wie bei »Top 10« und »1986«), opfert bitte für jede Aktion eine eigene Postkarte. Vielen Dank! (hl)

Keine Gnade

Die Idee mit den Bewertungskästen finde ich klasse, allerdings waren die Rechtecke in den verschiedenen Rottönen doch etwas ansprechender als die optisch ein bißchen eintönigen schwarzen Striche. Gut finde ich auch, daß Heinrich bei seinen Spieletests so kritisch ist (»Knight Rider«, »Highlander«). Allerdings vermisse ich die Tests von »Die Erbschaft« und »Eis und Feuer«; beides Spiele, die mich persönlich sehr interessieren und die recht vielversprechend zu sein scheinen.

(Oliver Baeck, Celle)

Für das Lob erst einmal wärmsten Dank. Die Umstellung von Rot auf Schwarz bei den Bewertungskästen hatte den Vorteil, daß wir auch noch in letzter Minute die Wertungen korrigieren können, falls es nötig werden sollte.

Das deutsche Adventure Eis und Feuer testeten wir bereits in Ausgabe 4/86, wo es ziemlich gut abschnitt. Die Erbschaft gehört zu den Programmen, die uns weniger überzeugen konnten, und für die wir deshalb keinen Platz verschwenden wollten. Im nächsten Spiele-Sonderheft (erscheint Ende April) werden wir aber nachträglich auf dieses und andere noch nicht getestete Programme eingehen, denn dort steht mehr Platz zur Verfügung. Jedes Spiel wird auf einer ganzen Seite besprochen werden. (hl)

Kriegsspiele

Im großen und ganzen bin ich mit eurem neuen Spieleteil sehr zufrieden. Aber in Ausgabe 1/87 habt ihr euch ja ein starkes Stück geleistet. Da verkündet ihr bei jedem Spieletest, in dem geschossen wird, daß das Spiel brutal sei. Doch was kann man dann im Interview mit Wild Bill Stealey lesen? Da wird es als toll beschrieben, wie man mit einem Flugzeug eine Bombe abwirft, und daß es interessant sei, bei der Kriegsplanung mitzuarbeiten. Hierbei geht es um die Realität und nicht um ein Spiel, und das findet ihr interessant?

(Gregor Klimmek, Gelsenkirchen)

In dem Bill Stealey-Interview wimmelte es nur so von zum Teil recht brisanten Aussagen. Ob man mit allen Aussagen übereinstimmt, ist natürlich völlig offen. Wir als Redaktion sind nicht immer einer Meinung mit unseren Interview-Partnern, aber man muß ihnen auch die Möglichkeit geben, ihre Standpunkte zu äußern. (hl)

Knight Rider-Debatte

In Ihrer in Ausgabe 11/86 erschienenen Kritik an »Knight Rider« sind Ihnen einige Fehler unterlaufen, auf die ich hiermit hinweisen möchte. Die Preisangaben mögen vielleicht dem Durchschnitt entsprechen, ich habe aber mein Spiel (Kassette) für 29,90 Mark erstanden und habe auch schon Angebote für 20 Mark gesehen.

Sie beginnen Ihre Kritik wie eine Lobpreisung, aber im zweiten Satz schleicht sich der erste Fehler ein: Knight Rider ist eine amerikanische TV-Serie und keine englische. Weiter ist Kitt nicht »hochintelligent«, sondern gut programmiert, denn er ist ein Computer. Danach folgen einige geschmacklose Beleidigungen für Kitt wie »PS-Schlauberger« und »fahrbarer Untersatz«. Die Grafik des Spiels ist auch nicht schlechter als bei »Miami Vice«, das 47 Sterne erhielt; Knight Rider dagegen nur 30. Auch daß man ein »gepflegtes Schaudern« beim Spielen verspürt, ist mir noch nicht aufgefallen. Außerdem kenne ich einige Leute, die sich das Spiel gekauft haben und den Erwerb nicht bereuen.

(Cornelia Hofmann, Landshut)

Zunächst ein paar Worte zur Preisangabe: Wir geben immer die unverbindlichen Preisangaben der Hersteller an. In den meisten Fällen kann man fast jedes Programm aber für ein paar Mark weniger erwerben, wenn man die Händlerpreise vergleicht. Daß ich die TV-Serie den Engländern in die Schuhe geschoben habe, war ein Fehler — Sorry.

Der Anfang meiner Kritik sollte keine Lobpreisung sein, sondern eine dynamisch geschriebene Schilderung der Handlung der TV-Serie. Die »geschmacklosen Beleidigungen« sind lediglich ironische Kommentare, die ganz gewiß nicht böse gemeint waren. Ganz davon abgesehen wage ich zu bezweifeln, daß man ein Auto überhaupt beleidigen kann. Der Brief zeigt aber ganz deutlich, daß Meinungen zu Spielen und sogar die Wertungen zwangsläufig immer subjektiv sind. Bloß weil uns in der Redaktion ein Spiel nicht gefällt, muß es nicht auch allen anderen Leuten Angst und Entsetzen einflößen, wie dieser Brief beweist. Gerade im Falle von Knight Rider sei aber erwähnt, daß uns auch viele Briefe und Karten erreichten, in denen ausdrücklich begrüßt wurde, daß dieses Spiel bei uns den Titel »Reinfall des Jahres« erhielt. (hl)



Auf der Suche nach der »Anleitung des Monats«: Boris (mit Mütze) ist anscheinend fündig geworden, Heinrich sucht noch kritisch

Kasten-Ideen

Das Bewertungssystem der Spiele nach Grafik, Sound und Happy-Wertung ist in der Regel zwar in Ordnung, aber bei Text-adventures hat nur die Happy-Wertung Aussagekraft. Wäre es nicht möglich, hier anstatt der 0 bei Grafik und Sound eine Wertung für die Schwierigkeit des Spiels einzubauen? Außerdem denke ich, daß in dem Wertungskasten etwas Platz verschwendet wird. Man findet hier nämlich einmal die Wertung in Punkten und dahinter noch mal eine Grafik. Es wäre doch besser, die Grafik wegzulassen und an ihrer Stelle Punkte zum Beispiel für die Anleitung zu geben.

(Mike Goebbels, Eschweiler)

Obwohl der Vorschlag mit den speziellen Adventure-Wertungen gut ist, werden wir die bewährte Form beibehalten. Viele Adventures haben Grafik und mitunter sogar Musik. Bei Text-Adventures von Infocom werden diese Wertungen zwar zur Farce, aber es wäre zu chaotisch, bei Textabenteuerspielen diesen und bei anderen Adventures jenen Kasten zu bringen. Wir berücksichtigen in der Regel im Fließtext, wie schwierig ein Adventure ist.

Punkte für die Anleitungen zu vergeben, läßt sich in der Praxis leider auch nicht vernünftig realisieren. Wir erhalten oft Vorabmuster von Spielen, bei denen die Dokumentation unvollständig ist oder ganz fehlt. Und die Balkengrafiken zu unseren Wertungen muß ich ganz persönlich verteidigen. Ich finde, daß sie recht übersichtlich sind und die ganze Seite optisch etwas auflockern. Aber das ist natürlich Geschmackssache. (hl)

»World Games« an der Spitze

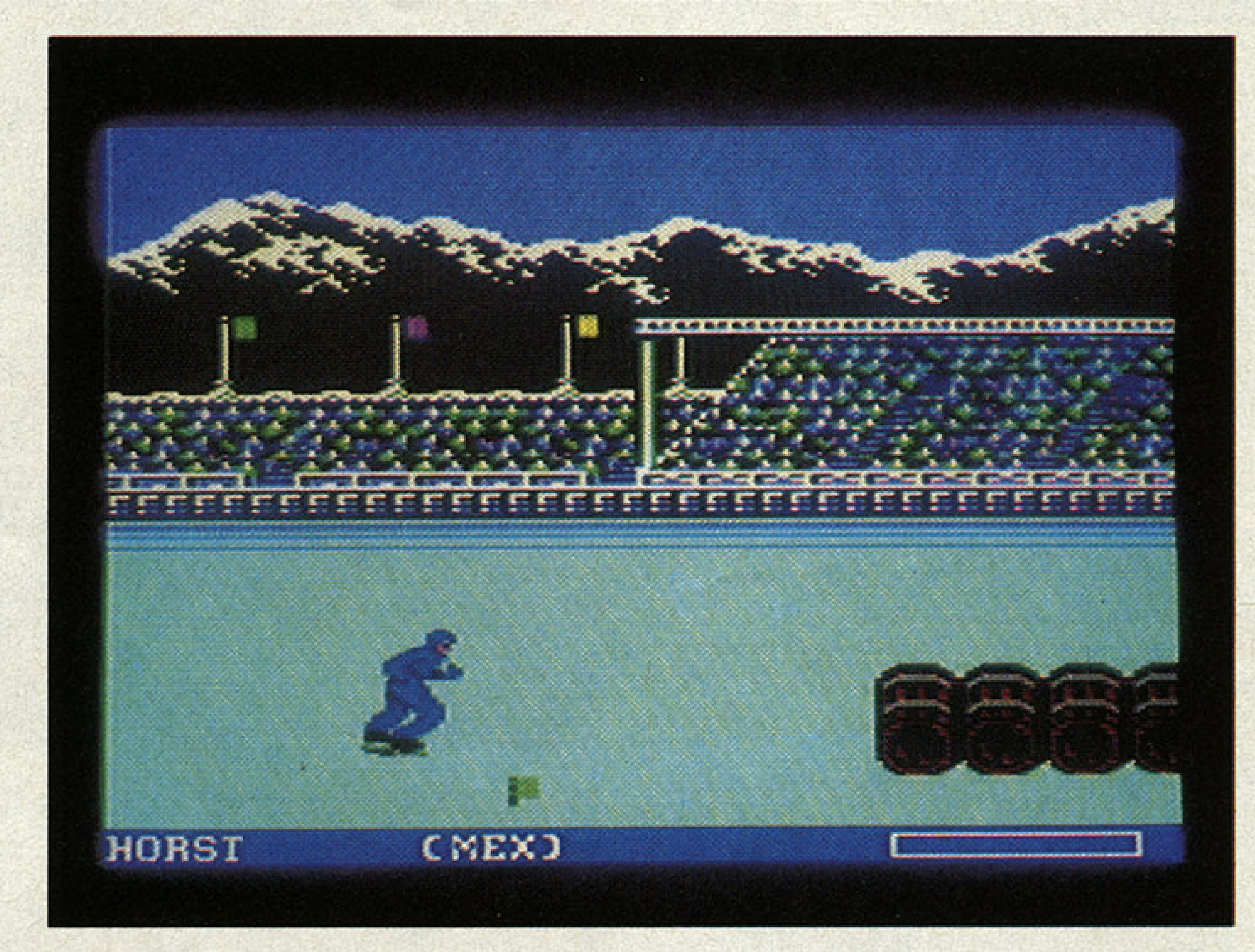
Die Leser von Happy-Computer haben ihr liebstes Computerspiel 1986 gewählt: Eine verrückte Bildschirm-Olympiade siegte vor einem Rollenspiel und einer Simulation. Das stärkste Adventure wurde nur Zehnter.

Zum dritten Mal seit 1984 waren unsere Leser zur Wahl des »Computerspiels des Jahres« aufgerufen. Und zum dritten Mal ging eine Sport-Simulation von Epyx klar als Sieger durchs Ziel: »World Games« siegte souverän. Das Ergebnis bestätigt, daß Sportspiele noch lange nicht out sind. Vor allem dann nicht, wenn sie wie beim Siegerspiel technisch hervorragend gemacht sind und neue, originelle Ideen bieten.

Dahinter sind auf den nachfolgenden Plätzen so ziemlich alle Genres vertreten, die es überhaupt gibt. Das ist ein Zeichen dafür, wie abwechslungsreich der Software-Jahrgang 1986 war. Hinter World Games landete »The Bard's Tale« auf dem ehrenvollen zweiten Platz. Das Electronic Arts-Programm sorgte für den großen Durchbruch der Fantasy-Rollenspiele in Deutschland. Nummer drei in Eurer Gunst ist »Silent Service«, die vielgelobte U-Boot-Simulation. Ein Vertreter eines altbekannten Genres landete knapp dahinter auf Rang vier: Der Erfolg von Andrew Braybrooks »Uridium« ist stellvertretend für das Action-Spiel schlechthin, das 1986 ein gewaltiges Comeback feiern konnte. »Ghosts'n Goblins« kam als beste Umsetzung eines Spielhallen-Automaten auf den fünften Platz.

Neben den Top 20 der Auswertung von 1986 haben wir noch einmal die jeweils ersten fünf Spiele der Wahlen von 1984 und 1985 abgedruckt. Bei diesem Rückblick wird vor allem die Dominanz der Epyx-Sportspiele deutlich.

Bei der Wahl des Computerspiels des Jahres gab es nicht weniger als 99 Programme von Activision, Ariolasoft, Mastertronic und Rushware zu gewinnen. Folgende Leser bekommen in den nächsten Tagen je ein Spiel zugestellt:



Die Goldmedaille für ein Sportspiel: World Games belegte den Siegerplatz

Kai Aagardt, Süssau
Björn Adam, Oberhausen
Thomas Adams, Solingen 11
Thomas Albers, Varel
Guido Algra, NL-Bleiswijk
Martin Bäcker, Bad Homburg
Christian Becker, Mering
Hans-Jörg Begrich, Erkelenz-Tenholt
H. Bents, Hagermarsch
Florian Berner, München 19
Ren Borutta, Quickborn
Lorenz Bosnak, Damme 1
Kai Boysen, Westerrönfeld
Thomas Brenner, Esslingen
Marc Brockmann, Altena
Wulf Buhrmester, Petershagen
Michel Burens, L-Düdelingen
Rainer Busse, Gifhorn/Wilschu
Jens Uwe Busser, Seligenstadt 2
Gerhard Caspari, Homburg
Ralf Derdulski, Viersen 1
Peter Dittmann, Garching
Peter Dresch, Schweinfurt
Frank Drescher, Ludwigshafen/Rhein
Marcus Engelbert, Köln
Peter Elzner, Iserlohn 7
Richard van Ess, Tübingen
Frank Falkenstein, Filderstadt 4
Gero Franitza, Schellerten 2
Sandro Friedrich, Berlin
Alfred Friges, Aachen
Stefan Ganserer, Lindberg
Michael Geschwendt, Schutterwald
Roger Gibouin, Rheinbrohl
Mark Giersen, Köln 80
Thomas Grill, Neckarbischofsheim
Claude Haarmann, Meerbusch
Robert Heuber, Augsburg
Lars Hillebold, Kassel
Björn Hochkeppel, Erbrath 2
Christian Hopf, Mühlhausen
Carsten Hünsinger, Freiburg
Andreas Hutmacher, Grevenbroich
Stefan Jamber, Neuß 1
Thomas Hufschmidt, Homberg/Efze
Hartmut Kampe, Liebenau
Arno Keiler, Altenmarkt
Thomas Klein, Alfeld
Maik Kleinehelleforth, Verl 1
Peter Klingbeil, Hamburg 76
Uwe Klünder, Krefeld
Christian Knöchlein, Scheinfeld
Matthias Knüppe, Lüdenscheid
Michael Kreuzer, Hamburg 52
Frank Kristen, Illertissen
Günther Kroupa, Hannersdorf
Kai Krüger, Kampe
Holger Kühner, Untersiemau
Oliver Kuhn, Wildeshausen
Thomas Kuhn, Wewelsfleth
Maike Liedtke, Hamburg 60
Thomas Lindemann, Rellingen 2
Sven Löber, Lahnach
Stefan Lohse, Barmstedt
Armin Mariel, A-Wulkaprodersdorf
Mark Meyer, E. Gymnich
Frank Minning, Waiblingen
Michael Molter, Gersweiler
Frank Müller, Soest
Karl-Heinz Müller, A-Wien
Marcus Müller, Massenbachhausen
Werner Müller, Bacharach
Oliver Neff, Kamen 4
Ralf Pinnow, Berlin 20
Carsten Prähler, Dortmund 15
Sascha Preuß, Hanau
Michael Preuth, Hamburg
Dirk Prummern, Aachen
Christian Reiter, Tirschenreuth
Stefan Reitz, Gladenbach
Holger Röseler, Metzingen
Werner Schlamp, A-Pressbaum
Alexander Schlicht, Moern 1
Uwe Schnaubelt, Bad Sooden-Allendorf
Carsten Siemers, Hamburg 70
Marc Sommer, Bargteheide
Jürgen Stäbler, Aalen-Hofen
Gerhard Stich, Floß
Carsten Thiele, Schiffdorf
Michael von Ujlaky, München 82
Markus Weber, Göppingen-Bartenbach
Marc Weidner, Bochum
Karsten Weisbauer, Dortmund 41
Carsten Welz, Attendorn
Thomas Wende, Mönchengladbach
Urs Wermeling, Ascheberg
Siegmund Willim, Taunusstein 1
Thomas Witter, Bretten-Gölshausen
Gerd Zumbruch, Balingen

Happy-Redakteur Boris Schneider besuchte die World Games-Macher bei Epyx in Kalifornien anläßlich der Wahlentscheidung. Was er dabei alles an Insider-Informationen über die Entstehungsgeschichte des Super-Spiels erfahren hat, könnt Ihr auf den nächsten Seiten in seinem Artikel lesen.

Abschließend wollen wir uns für die sehr rege Teilnahme an dieser Wahl bedanken und freuen uns schon auf das Jahresende, wenn der Renner des Jahrgangs '87 gewählt wird. (hl)

1. World Games (Epyx)
2. The Bard's Tale (Electronic Arts)
3. Silent Service (Microprose)
4. Uridium (Hewson)
5. Ghosts'n Goblins (Elite Systems)
6. Leader Bord (Access)
7. Spindizzy (Electric Dreams)
8. Winter Games (Epyx)
9. Paradroid (Hewson)
10. The Pawn (Rainbird)
11. Alter Ego (Activision)
12. Elite (Firebird)
13. Marble Madness (Electronic Arts)
. Mission Elevator (Eurogold)
15. International Karate (Systems 3)
16. Das Herz von Afrika (Electronic Arts)
. Ultima IV (Origin Systems)
18. Tau Ceti (CRL)
19. Two-On-Two Basketball (Gamestar)
20. Bomb Jack (Elite Systems)

Von Euch gewählt: Die 20 besten Computerspiele 1986

1984:
1. Summer Games (Epyx)
2. Sabre Wulf (Ultimate)
3. The Dallas Quest (Datasoft)
Jet Set Willy (Software Projects)
5. Archon (Electronic Arts)
. Flight Simulator II (Sublogic)
. Fort Apocalypse (Broderbund)
. International Soccer (Commodore)

1985:
1. Summer Games II (Epyx)
2. Elite (Firebird)
3. Exploding Fist (Melbourne House)
4. Ghostbusters (Activision)
5. Winter Games (Epyx)

Software-Nostalgie: Die ersten fünf unserer Leserwahlen von 1984 und 1985

Die World Games-Story

Zum dritten Mal erhielt Epyx den Preis »Spiel des Jahres« von unseren Lesern. Grund genug, sich mal bei Epyx umzuhören, wie Spiele wie »World Games« entstehen.



Von links nach rechts: Michael Kosaka und Jenny Martin, die Grafiker von World Games, sowie Matt Householder, ausführender Produzent

Mitte Januar in Kalifornien. Großer Jubel im Büro von Epyx, denn »World Games« wurde von unseren Lesern zum Spiel des Jahres 1986 gewählt. Das Besondere an diesem Ereignis: Epyx erhielt diesen Preis schon 1984 für »Summer Games« und 1985 für »Summer Games II«. Auch »Winter Games«, das Anfang 1986 erschien, konnte sich bei den Lesern behaupten und landete auf Platz 8. Eine stolze Erfolgsbilanz, denn damit haben unsere Leser seit Bestehen dieses Happy Computer-Wettbewerbs immer ein Spiel aus der Games-Reihe auf den ersten Platz gewählt.

Das war nicht nur Grund genug zum Feiern, sondern auch für ein Interview. Also entschloß sich Boris, der Mitte Januar in Las Vegas die CES besuchte, vor dem Heimflug noch einen Abstecher zu Epyx in Redwood City, Kalifornien, zu machen und dort die World Games-Story zu recherchieren.

Bei Epyx standen uns Rede und Antwort: John Brazier (Senior Vice President), seine »rechte Hand« Jeneane Harter, Robert Lindsey (Director, Creative Development), Matt Householder (Produzent von World Games) sowie Michael Kosaka und Jenny Martin (Grafiker von World Games). Sie erzählten uns Geschichten rund um World Games und die Zukunft der Games-Serie.

Angefangen hatte alles Mitte Dezember 1985, als nach der Fertigstellung von »Winter Games« beschlossen wurde, ein weiteres Spiel der Games-Serie zu entwickeln. In einer großen Konferenz setzten sich alle beteiligten Personen zusammen, um Ideen für das neue Spiel zu sammeln. Gesucht wurde ein Thema, unter dem man eine Gruppe von Disziplinen zusammenfassen konnte. Erste Vorschläge wie futuristische Spiele oder Spiele im alten Griechenland oder Mittelalter wurden vorerst wieder verworfen. Man einigte sich darauf, daß man ungewöhnliche nationale Sportarten der Gegenwart programmieren würde. Verbindendes Thema sollte eine Reise um die Welt sein.

Als nächstes stand die Auswahl der Disziplinen an. Es wurden Hunderte von Ideen gesammelt. In einem Protokoll dieser Sitzung sind, neben den in World Games vorhandenen Disziplinen, viele andere verzeichnet. So war beispielsweise Surfen auf Hawaii, BMX-Fahren in Amerika oder Holzfällen in Kanada im Gespräch. Als am Ende der Diskussion keine vernünftigen Einfälle mehr kamen, wurden aus Spaß sogar »Sportarten« wie Russisches Roulette oder Pistolen-Duell vorgeschlagen.

Der nächste Schritt war das Sammeln von Material. Matt zeigte uns eine dicke Mappe mit Fotokopien aus Sportbüchern, Zeitungsausschnitten und Fotos. Dort befinden sich Unterlagen über alle acht realisierten Disziplinen und einige mehr. So entdeckten wir beispielsweise Regel- und Taktikbücher über Fußball. Matt dazu: »Wir wollten ursprünglich Fußball als deutsche Disziplin verwenden, doch das wurde dann zu aufwendig.

Wie kommt der Fußball in die Mappe?

Wir dachten einige Zeit lang an ein Elfmeter-Schießen, aber dann gefiel uns die Idee mit dem Faßspringen wesentlich besser.« Ob Epyx vielleicht mal ein Fußballspiel herausbringt, wollte man uns nicht verraten. Ausgeschlossen sei dies aber nicht.

Auf unsere Frage, wieso man gerade Faßspringen für Deutschland ausgewählt hat, das selbst in Deutschland nahezu unbekannt ist, sagte man bei Epyx nur: »In irgendeinem amerikanischen Buch wurde das sehr ausführlich beschrieben und als Nationalsport bezeichnet.«

Als die Disziplinen feststanden, ging es ans Design. Wie sollten die Disziplinen aufgebaut werden, wie soll die Steuerung funktionieren, wie soll die Grafik aussehen? Obwohl die Games-Spiele keine Simulationen sind, sollen sie doch so lebensecht wie möglich sein. Für die einzelnen Disziplinen wird ein sogenanntes »Storyboard« gezeichnet. In einzelnen, handgemalten Bildern werden erste Entwürfe für die grafische Gestaltung gemacht. Diese sind aber nicht endgültig und können sich jederzeit ändern. Nach diesen Vorgaben der Designer gehen dann die Programmierer ans Werk.

Natürlich gibt es hier manchmal kleine Pannen, zum Beispiel beim »Caber Toss« (Schottisches Baumstamm-Werfen). Im Spiel geht es darum, den Stamm möglichst weit zu werfen. Als das Design dieser Disziplin bereits fertig war, fand in einer nahe gelegenen Stadt eine schottische Woche statt, in der auch ein echter Caber Toss-Wettbewerb veranstaltet wurde. Zu ihrem Entsetzen stellten die Designer fest, daß es bei dieser Disziplin nicht auf die Weite, sondern auf die Richtung des Wurfes ankommt. Je gerader der Stamm fliegt, desto mehr Punkte gibt es. Doch dann beruhigte man sich gegenseitig mit den Worten: »In Amerika kennt sowieso niemand diese Disziplin, also lassen wir das Programm so wie es ist.«

Die Programmierer arbeiten ebenfalls beim Spiel-Design mit, denn schließlich wollen sie nicht, daß ihnen unmögliche Aufgaben gestellt werden. Somit ist gewährleistet, daß das Spiel rechtzeitig und fehlerfrei fertig wird.

Der nächste Schritt ist das Zeichnen aller Grafiken und Animationen. Diese Aufgabe dauert länger, als man glaubt. In einer Disziplin stecken mehrere Wochen Arbeit, denn die Grafiker malen nicht nur einfach bunte Bilder, sondern achten auch darauf, daß die Programmierer diese verwenden können.

Die unterschiedlichen Computer machen es den Grafikern oft sehr schwer. So arbeitet man beim C 64 beispielsweise mit verändertem Zeichensatz. Ein Bild muß also aus 255 oder weniger einzelnen Zeichen zusammengesetzt werden, obwohl 1000 Zeichen auf den Bildschirm passen. Die Grafiker von Epyx lösen diese Probleme und liefern den Programmierern nicht nur die Bilder, sondern auch die Zeichensätze und eine schriftliche Anleitung zum Einbau ins fertige Programm.

Die einzelnen Figuren werden mit Sprites dargestellt. Je mehr verschiedene Sprites benutzt werden, desto fließender ist die Animation. So besteht der Gewichtheber beim »Weight Lifting« aus knapp 100 verschiedenen Sprites. Doch hier gibt es meist Diskussionen mit den Programmierern, denn jedes Sprite kostet Speicherplatz und der ist nun mal begrenzt. So zieht Michael Kosaka denn auch sein Resümee: »Wir müssen jedesmal gute Ideen verwerfen, weil uns der Speicherplatz nicht reicht.« Trotzdem ist oft noch Platz für einen kleinen Gag, wie etwa der Pelikan beim »Cliff Diving«. Wer eine ziemlich unbekannte Spezialität sehen will, der sollte

beim Gewichtheben ein sehr schweres Gewicht sehr lange in der Luft halten.

Programmiert wurde World Games von einem Programmier-Team aus Chicago namens K-Byte. Das wirft einige Probleme auf, da die Programmierer und die Designer einige hundert Kilometer voneinander entfernt sind. So benötigen Disketten immer mindestens 24 Stunden, um von einem Ort zum anderen zu gelangen, was gerade in der Endphase viel Zeit kostet. Zusätzlich stehen die Programmierer in ständigem Telefonkontakt mit Epyx.

Bei K-Byte waren insgesamt acht Programmierer mit World Games beschäftigt. Sie kümmerten sich hauptsächlich um die einzelnen Disziplinen. Programmteile wie Menü und Weltrekordsliste wurden beinahe unverändert aus »Summer Games II« übernommen. Trotzdem dauerte das Programmieren fast sechs Monate, von März bis September 1986.

Die Musik zu World Games wurde von Jeff Webb, einem freiberuflichen Komponisten, geschrieben. Die Programmierer von K-Byte kümmerten sich dann um die Realisierung.

Der letzte Schritt ist der wichtigste: Das Testen des fertigen (oder noch nicht ganz fertigen) Programms. Epyx hat ein großes, mit Computern vollgestopftes Zimmer, in dem acht Stunden am Tag nur gespielt wird. Zum Testen beschäftigt Epyx Studenten, die sich so ihr Studiengeld aufbessern. Das Testen beschränkt sich nicht nur auf das Spielen. Findet jemand einen Fehler, muß er ihn schriftlich in einem Testbericht ganz genau beschreiben, damit die Programmierer diesen Fehler suchen und ausbessern können.

Getestet bis aufs letzte Bit

Auch die Verbesserungsvorschläge der Tester werden in diesen Berichten festgehalten. In Rekordzeiten kann so ein Bericht schon mal 20 Seiten lang sein, mehr als zehn sind es meistens. Jeder noch so kleine Fehler wird notiert. Ein Tester meint dazu: »Manchmal ist die Arbeit ziemlich hart. Da gibt man dir dann eine zu 50 Prozent fertige Version, die alle fünf Minuten abstürzt, und erwartet von dir, daß du Fehler findest, die andere noch nicht mal nach zwei Wochen entdecken.«

Trotzdem schlüpft manchmal ein winziger Fehler durch das Netz der Tester, beispielsweise beim »Caber Toss«. Wenn man ganz langsam läuft und an einer ganz bestimmten Stelle den Feuerknopf für eine bestimmte Zeit lang drückt, steigt der Baumstamm senkrecht in die Luft und wird danach nie mehr gesehen. So etwas beeinflußt aber natürlich in keiner Weise den Spielablauf.

Während der letzten Testphase kümmert man sich auch um Dinge wie Verpackung und Handbuch, schaltet erste Anzeigen in den Computer-Magazinen und informiert die Presse über das neue Produkt. Anfang Oktober war es dann soweit. World Games für den C 64 konnte in Amerika ausgeliefert werden. Probleme gab es allerdings mit Deutschland. Zwei der Disziplinen (Cliff Diving und Slalom) stürzten auf deutschen Computern ab, während sie auf amerikanischen einwandfrei liefen. Matt erklärt uns die Lösung: »Ihr in Deutschland habt eine andere Fernsehnorm als wir Amerikaner. Deswegen haben die in Deutschland verkauften C 64 einen anderen Videochip. Und das macht bei manchen unserer Programme Schwierigkeiten, so daß wir eine amerikanische und eine europäische Version produzieren müssen.« So dauerte es weitere zwei Wochen, bis World Games in Deutschland erhältlich war.

Doch damit ist die World Games-Story noch nicht vorbei. In den nächsten Wochen und Monaten ging es darum, World Games auf weitere Computer wie Atari ST und Amiga, MS-DOS-kompatible PCs oder Apple II anzupassen. Dutzende von Programmierern sind an den Umsetzungen beschäftigt, die genauso streng von Epyx überwacht werden, wie das Original.

Schließlich bleibt nur noch eine Frage: Werden unsere Leser Ende dieses Jahres wieder die Gelegenheit haben, ein Games-Spiel zum Spiel des Jahres zu wählen? Die Antwort ist ein klares Ja. John Brazier versicherte uns mindestens eins, wenn nicht zwei Games-Spiele: Eines im Herbst und eines kurz vor oder nach Weihnachten. Um was für Spiele es sich handeln wird, will er verständlicherweise nicht verraten. »Doch sie werden mindestens genausogut wie World Games, wenn nicht besser«, verspricht er uns hoch und heilig. Da können wir eigentlich nur noch gespannt warten und uns für die vielen Informationen bedanken! (bs)

Football Fortunes

Eine Neuerscheinung aus dem Fußball-Lager vereint Brett- und Computer-Spiel.

Die Grenzen zwischen Computer- und Brettspiel sind endgültig aufgehoben. In der Packung der englischen Neuerscheinung »Football Fortunes« findet man sowohl eine Programm-Kassette oder -Diskette als auch Spielgeld, Karten und ein Spielbrett, wie man es von »Monopoly« gewohnt ist.

Football Fortunes kommt aus dem Lager der Fußball-Strategiespiele. Zwei bis fünf Personen können mitmachen; ein Solo-Spiel gegen den Computer ist zwar stark eingeschränkt möglich, aber völlig witzlos. Jeder Teilnehmer pickt sich einen Verein aus einer zehn Mannschaften starken Fußball-Liga heraus und kann seinem Club auch einen beliebigen Namen geben. Die anderen Vereine, deren Spielstärke zu Beginn festgelegt werden kann, übernimmt der Computer. Durch das Kaufen und Verkaufen von Spielern müssen Sie eine möglichst starke Mannschaft aufbauen, ohne sich dabei finanziell zu übernehmen.

Eine Saison dauert neun Spieltage, doch außer den Punktspielen gibt es Pokalrunden. Ab der zweiten Saison kommen sogar die Europacup-Wettbewerbe dazu. Wie lange man spielt, ist völlig offen. Nach jeder Saison kann man aufhören, den Spielstand aber leider nicht speichern.

Zu Beginn errechnet das Programm für jeden Spieler einen Mannschaftskader mit insgesamt 13 Fußballern, die in Torhüter, Verteidiger, Mittelfeldspieler und Stürmer unterteilt sind. Außerdem gibt es »Utility Player«, die man auf jeder Position einsetzen kann. Für jeden Spieler erhalten Sie eine kleine Karte, auf der auch die Stärke des Kickers mit einer Zahl zwischen 1 und 5 angegeben ist. Wenn man die Zahlenwerte aller Spieler einer Mannschaft addiert, ergibt sich eine Summe, die die Gesamtstärke des Teams angibt. Schließlich erhält man noch einen Batzen Spielgeld und es kann losgehen.

Am Spielbrett geht es wie bei einer Art Fußball-Monopoly zu: Man würfelt, rückt seine Figur entsprechend nach vorne und landet auf einem neuen Feld. Je nachdem, wo man ankommt, darf oder muß man Spieler kaufen, abstoßen oder eine Ereigniskarte ziehen. Hier tritt dann der Computer in Aktion, der das Ereignis auf den Bildschirm schreibt. Nach der Würfelphase will das Programm gefüttert werden. Es verlangt von jedem Spieler die Zahl, die die aktuelle Teamstärke ausdrückt. Für die Ergebnisse eines Spieltags sind sowohl dieser Wert als auch eine Prise Zufall von Bedeutung. Neben den Ergebnissen erfährt man auch, wieviel Eintrittsgeld eingenommen wurde. Jede Mannschaft erhält die Hälfte der Einnahmen.

Brett- und Computer-Phasen wechseln sich so munter ab. Das Programm berechnet Spieltage, Tabellen und die Punkteliste der einzelnen Spieler. Für alle sportlichen Resultate (Tabellenplatz in der Liga und Pokal-Ergebnisse) bekommt man Punkte gutgeschrieben. Den Zwischenstand kann man sich jederzeit ansehen; in der Endabrechnung wird noch berücksichtigt, wieviel Geld jeder Spieler übrig hat.

Ab der zweiten Saison wird Football Fortunes erst richtig interessant, weil dann die europäischen Wettbewerbe (Pokal der Landesmeister, Cup-Sieger und UEFA-Pokal) hinzukommen. Es ist ein ganz typisches Programm der Kategorie »Je mehr Leute mitmachen, desto besser«. Zu zweit kann man zwar ohne weiteres spielen, aber da zum Beispiel jederzeit Fußballer zwischen den Spielern gehandelt werden können, macht es mit noch mehr Teilnehmern am meisten Spaß.

Das Computer-Programm ist allerdings nicht gerade ein technisches Meisterstück. Es quält sich in lupenreinem Basic ohne nennenswerte Grafik- und Sound-Einlagen durch die Spieltage. Vor allem die C 64-Version wird deshalb beim Tabellenberechnen ziemlich langsam.

Zu Redaktionsschluß lag uns leider noch keine deutsche Version vor, aber sie soll angeblich demnächst erscheinen. Wer Englisch-Grundkenntnisse hat, kommt aber auch mit dem britischen Original zurecht.

Im Freundes- und Familienkreis macht Football Fortunes Spaß, sofern man keine Abneigung gegen das Thema Fußball hat. Man hätte freilich einiges besser machen können. So sind die Spieler ziemlich eingeschränkt. Außer Transfers von Verein zu Verein hat man keine Freiheiten und ist dem Diktat des Würfelglücks unterworfen. Football Fortunes kann unterm Strich aber durchaus gefallen. Wer sich für diese Art von Spiel interessiert, sollte es sich unbedingt einmal ansehen. Aber immer daran denken: Ohne menschliche Mitspieler läuft gar nichts!

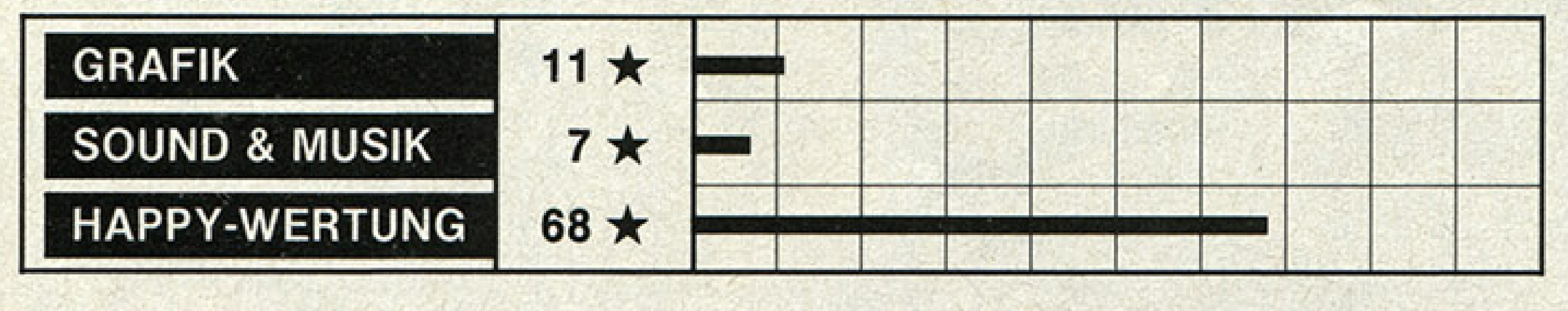
(hl)

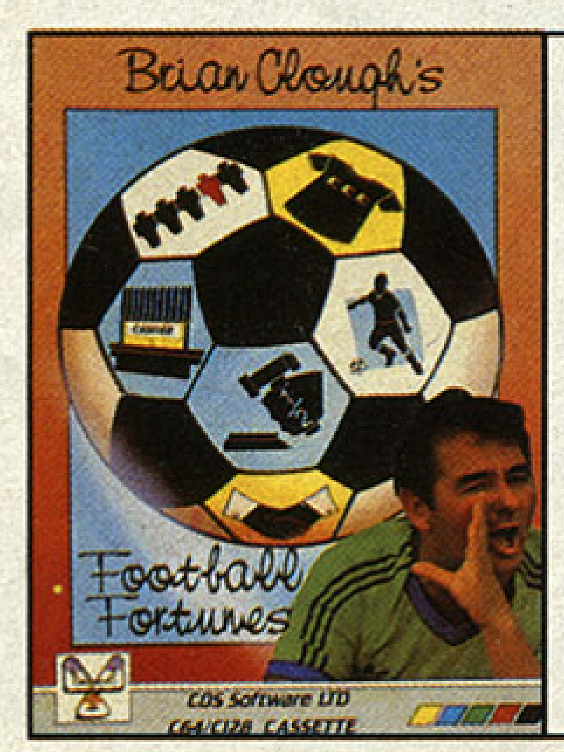


Öfter mal was Neues: Diskette und Spielbrett ergänzen sich



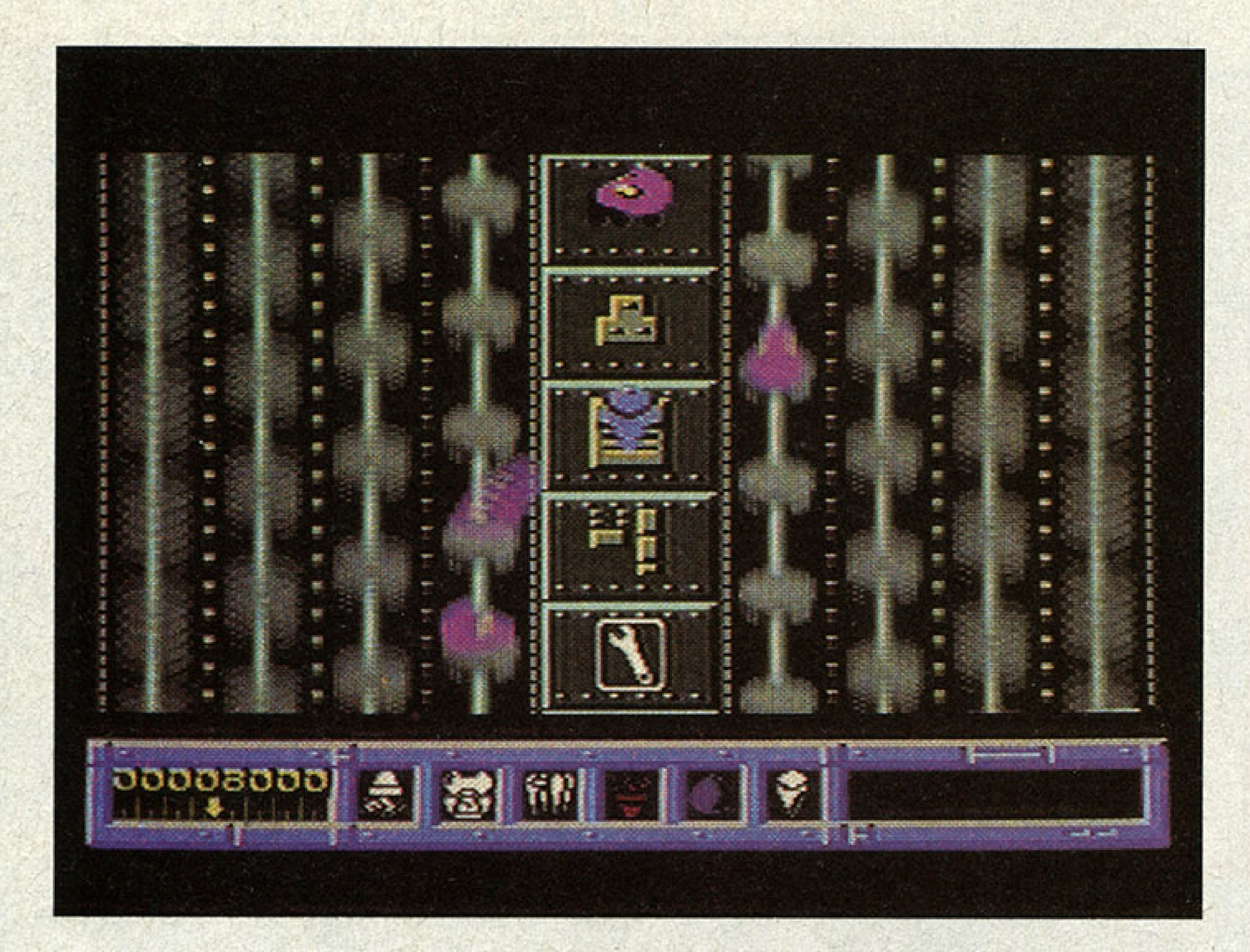
Das Programm berechnet unbestechlich die Tabelle





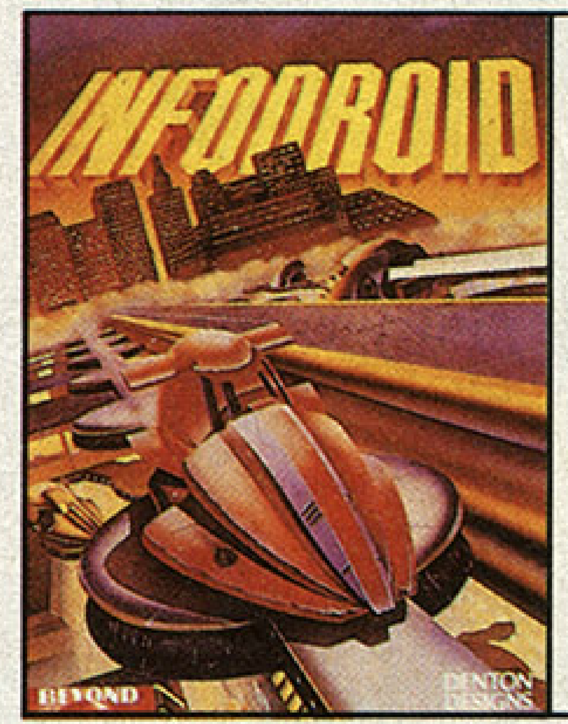
C 64 (Atari XL/XE/ST, Amiga, Schneider CPC, Spectrum)
Strategie-Spiel
49 Mark (Kassette),
59 bis 69 Mark (Diskette)
Brett- und Computer-Spiel


COMMODORE
SCHNEIDER
auch auf Kassette!
ATARI · ST
SPECTRUM
TAITO
COIN-OP
TAITO
COIN-OP
ARKANOID
Licensed from © Taito Corp. 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari by Imagine Software
Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von KARSTADT KAUFHOF
sowie in allen gutsortierten Computershops
und im guten Versandhandel
imagine
...the name of the game
GOLDEN
COIN-OP
Hot Shot
Rushware Microhandelsges. mbH,
4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



Infodroid

GRAFIK	73 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	



C 64 (Schneider CPC)
Geschicklichkeits-/ Strategie-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Gut ausgedacht, fein gemacht

Irgendwann in ferner Zukunft: Die Menschheit hat den Weltraum erobert und die Bürokratie mit ins All geschleppt. Die Verwaltungswut ist so groß, daß ein ganzer Planet für diesen Zweck besiedelt wird. Große Firmen lassen sich hier nieder, die durch ein Netz von Laufbändern verbunden werden. Im 3. Jahrtausend hetzt man natürlich keinen Menschen mehr vor die Tür, wenn eilige Botengänge erledigt werden müssen. Man bedient sich vielmehr eines kleinen Roboters, eines Droiden.

Als Unternehmer in Sachen Droiden versprechen Sie sich ein gutes Geschäft. Ihre Aufgabe ist es, Ihren Blech-Boten per Joystick auf dem Bürokraten-Planeten zu steuern. Der niedliche Kleine hoppelt auf Fließband-Autobahnen, von denen jeweils zwei (für jede Richtung eine) in vier Geschwindigkeiten über den Bildschirm brausen.

Doch das Droiden-Leben ist nicht leicht. Konkurrenz-Blechmänner schubsen an unserem Helden herum, beschädigen ihn allmählich und klauen mitunter sogar seine Fracht. Neben diversen Firmen, die Kurieraufträge vergeben, gibt es auch Tankstellen. Außer Energie gibt es hier einen Reparatur-Service — gegen entsprechendes Kleingeld, versteht sich.

Anfangs wirkt die Steuerung recht umständlich, doch mit etwas Übung und der ausführlichen deutschen Anleitung wird man schnell Herr des ausgeklügelten Menü-Systems. Die grafische Präsentation ist sehr ordentlich und gleich vier Musikstücke sorgen für Ohrenschmaus. Wer es lieber dezent mag, kann auch von Musik auf Sound-Effekte umschalten.

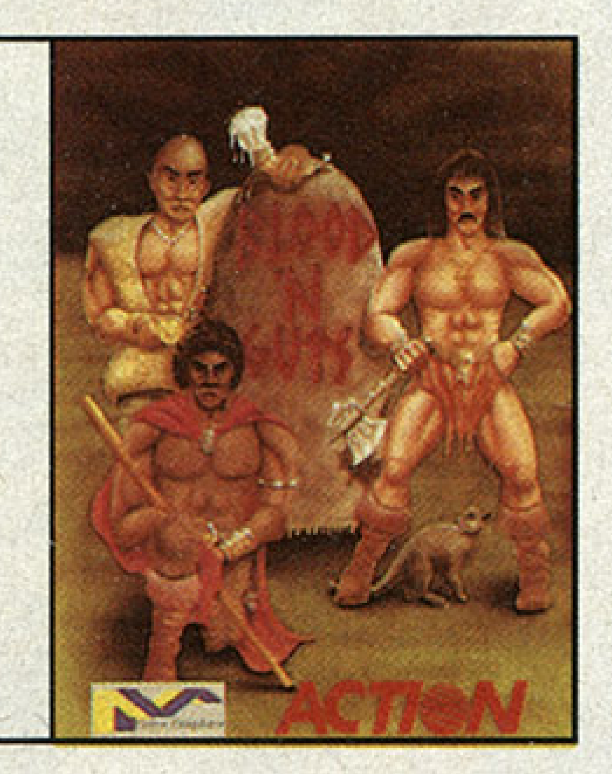
»Infodroid« ist eine geschickte Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeits-Spiel, die Spaß macht, sobald man sich warmgespielt hat. Damit die Aufgabe nicht zu einfach wird, darf man leider nicht den Spielstand speichern. Infodroid wird die Software-Welt zwar nicht auf den Kopf stellen, ist aber eine sympathische Bereicherung des Angebots, originell und eine nähere Betrachtung auf jeden Fall wert. Schade nur, daß die Schneider-Version grafisch stark enttäuscht. (hl)

Blood'n Guts



GRAFIK	69 ★	
SOUND & MUSIK	53 ★	
HAPPY-WERTUNG	47 ★	

C 64
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Wikinger-Olympiade mit zehn Disziplinen



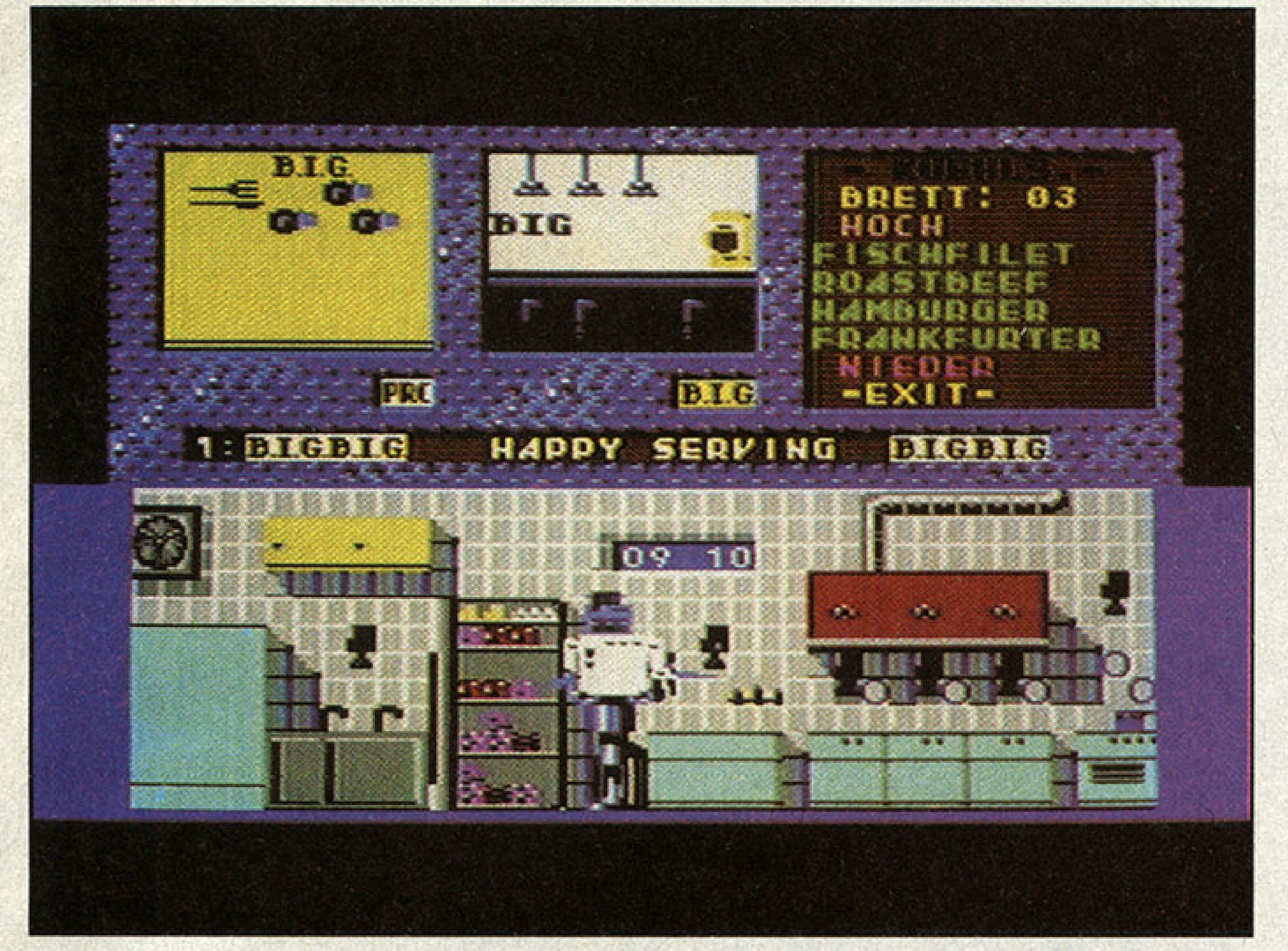


Sport-Spiele mit mehreren Disziplinen (wie »Winter Games« und »World Games«) feiern weltweit riesige Erfolge. Da lassen Nachzieher nicht lange auf sich warten. »Blood'n Guts« versucht sich auch als Multi-Disziplinensammlung, bei der es aber recht rauh zugeht. Das Programm stammt aus Schweden und ist (wie könnte es auch anders sein) eine Art Wikinger-Olympiade.

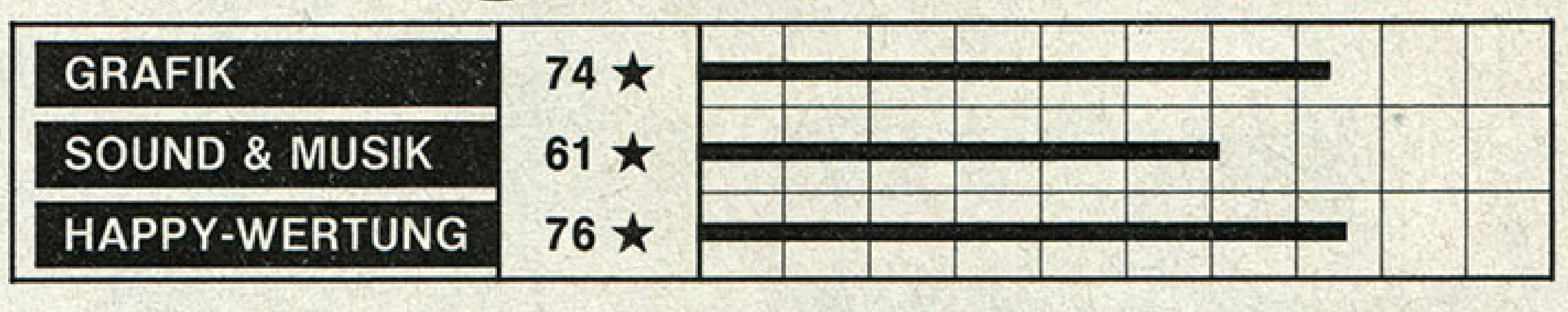
Ein oder zwei Spieler können in zehn »Sportarten« antreten, die jeweils nachgeladen werden müssen. Die Disziplinen sind recht eigenwillig und garantiert in keinem olympischen Programm zu finden: Tauziehen, Steinerollen, Biertrinken, Steinewerfen, Stockkampf, Katzenwerfen, Seiltanz, Axtwerfen, Armdrücken sowie eine besondere Turmspringen-Variante, bei der man nicht ins Wasser, sondern mit dem Kopf auf den Boden donnert.

Bevor es losgeht, wählt sich jeder Teilnehmer einen von vier Wikingern als Spielfigur. Wer keinen Partner findet, tritt gegen einen leicht durchschaubaren Computergegner an. Die einzelnen Disziplinen klingen alle sehr abenteuerlich, bieten spielerisch aber wenig Neues. Entweder muß man den Joystick à la »Decathlon« sehr schnell rütteln oder im richtigen Moment den Feuerknopf drücken.

An der Originalität darf man etwas zweifeln. Inwieweit es besonders witzig ist, Steine und Äxte auf Menschen zu werfen, sei dahingestellt. In Sachen Sound tut sich nichts Weltbewegendes (laue Effekte, nette Musik) und die Grafik vermag auch nicht so recht zu begeistern. Ihre Qualität schwankt je nach Disziplin zwischen »mäßig« und »guter Durchschnitt«. Das alles in allem etwas durchwachsene Vergnügen, das Blood'n Guts bietet, kommt bei weitem nicht an das spieltechnisch und grafisch wesentlich bessere World Games heran. Ausgesprochene Fans dieses Spielgenres sollten mal einen Blick auf den Wikinger-Wettkampf riskieren. Im direkten Vergleich ist Blood'n Guts aber nur ein recht lauer Abklatsch. Aus der an und für sich recht guten Idee, »Barbaren-Spiele« zu programmieren, hätte man mehr machen können. (hl)



The Big Deal



GRAFIK	74 ★
SOUND & MUSIK	61 ★
HAPPY-WERTUNG	76 ★



C 64
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Amüsante Koch-Exkursion

Zur Rationalisierung der Arbeit in der Restaurant-Kette »Big« sollen Sie einen Küchenroboter entwickeln, der die Speisen besser und schneller zubereiten kann als jeder Koch. Gelingt es Ihnen, haben Sie für die Zukunft finanziell ausgesorgt.

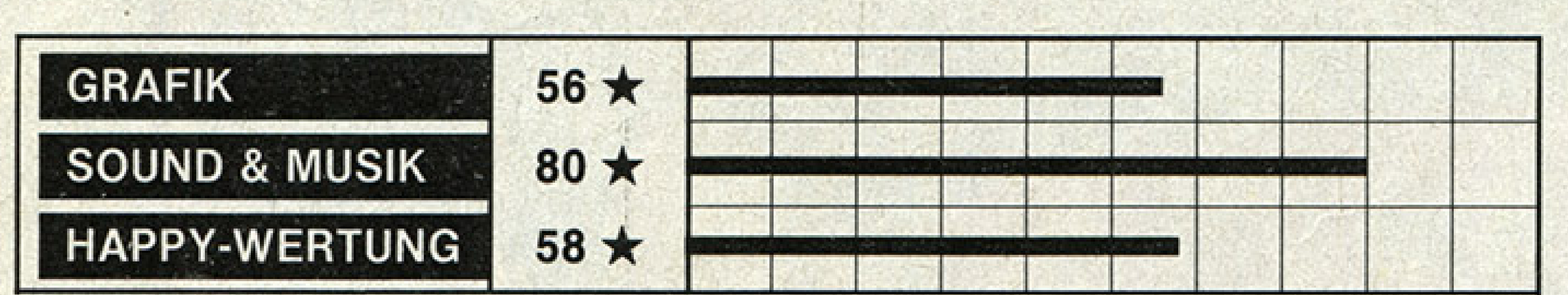
Ihre Schöpfung heißt Floyd, und sieht aus wie eine Mischung aus R2D2 und einem Kühlschrank. Mit dem Joystick steuern Sie ihn und lassen ihn die bestellten Mahlzeiten kochen. Sobald ein Gericht einmal korrekt zubereitet ist, kann man den Arbeitsvorgang speichern und immer wieder abrufen. Auf der untersten Schwierigkeits-Stufe, einem Hamburger-Schnellimbiß, müssen Sie hungrige Gäste mit Sandwiches, Pommes Frites, Milchshakes und ähnlichen Delikatessen versorgen. Ihr Ziel ist es, sich im Lauf des Spiels bis zum 5-Sterne-Restaurant hochzuarbeiten. Erst wenn auch dort die Gäste zufrieden sind, kauft Big Ihren Floyd.

Doch bis dorthin ist es ein langer und beschwerlicher Weg. Sobald ein Gast bestellt, heißt es die richtigen Zutaten aus Kühl- und Vorratsschrank zu holen und zusammenzustellen. Dazu muß man an verschiedene Arbeitsplätze innerhalb der Küche fahren zum Zapfen und Brutzeln. Wenn Sie sich selbst nicht sicher sind, wie man ein Gericht kocht, hilft das eingebaute Kochbuch.

Allerdings darf man sich nicht zuviel Zeit lassen, denn sonst werden die Gäste unruhig und beginnen sich zu beschweren. Das geht so weit, daß sie mit Stühlen, Salzstreuern und ähnlichen Geschossen nach Floyd werfen. Für kritische Fälle hat Floyd ein Haute-Cuisine-Universal-Gericht parat, das jeden Gast zufriedenstellt, egal was er bestellt hat. Die Anzahl dieser Essen ist aber begrenzt. Zu diesem Mittel muß man anfangs sehr oft greifen, denn die Steuerung des Spiels ist recht gewöhnungsbedürftig.

»The Big Deal« ist ein nettes Programm, das nicht nur ambitionierte Bildschirmköche begeistern wird. Zu der schönen Grafik gesellen sich eine sehr originelle Idee und ein Spielprinzip, das sowohl schnelles Denken als auch Geschicklichkeit verlangt. (gn)

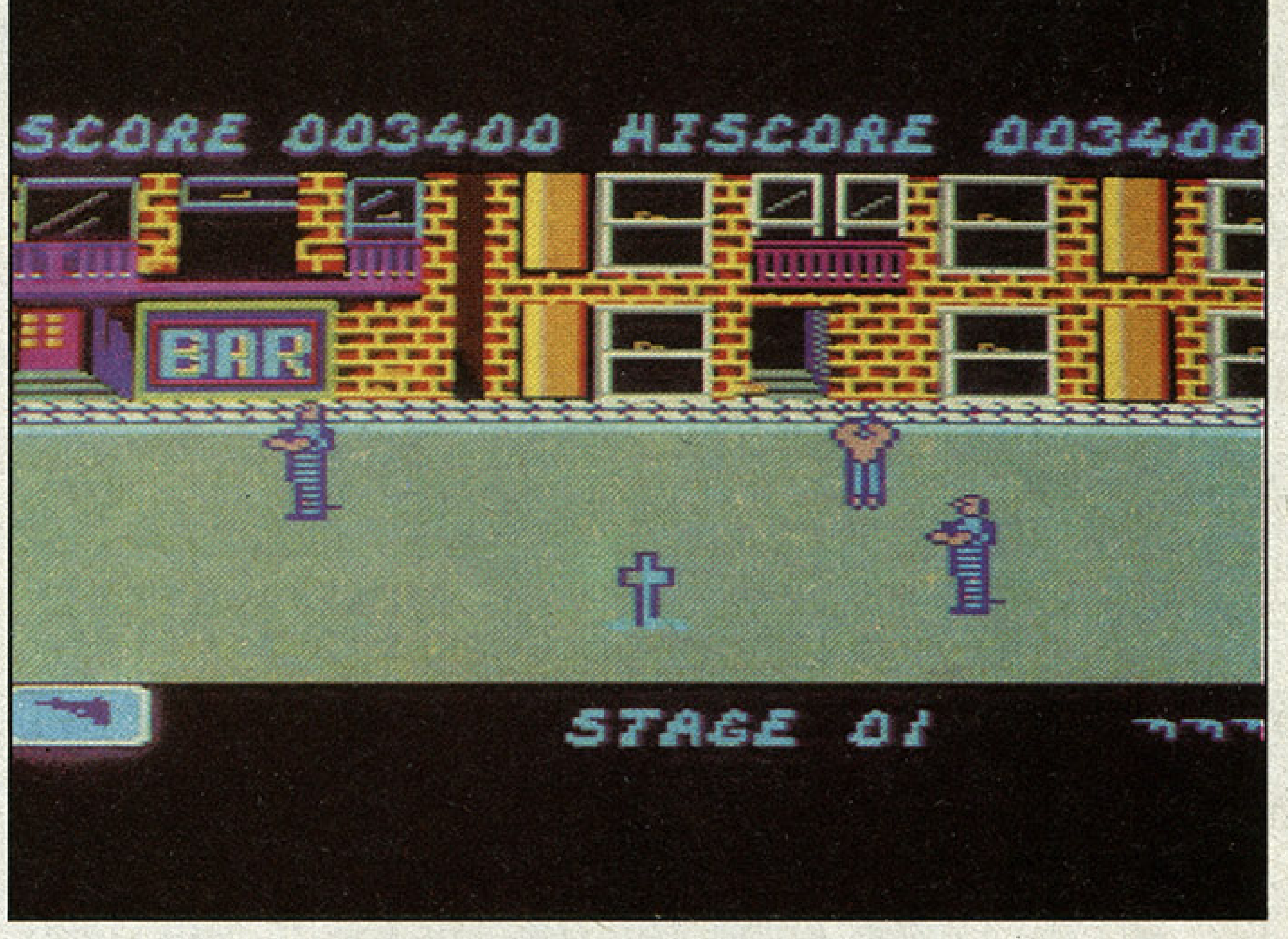
Jail Break



GRAFIK	56 ★
SOUND & MUSIK	80 ★
HAPPY-WERTUNG	58 ★

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
Action-Spiel
29 Mark (Kassette),
39 bis 49 Mark (Diskette)
Päng-Päng und Ra-Bumm für Fans





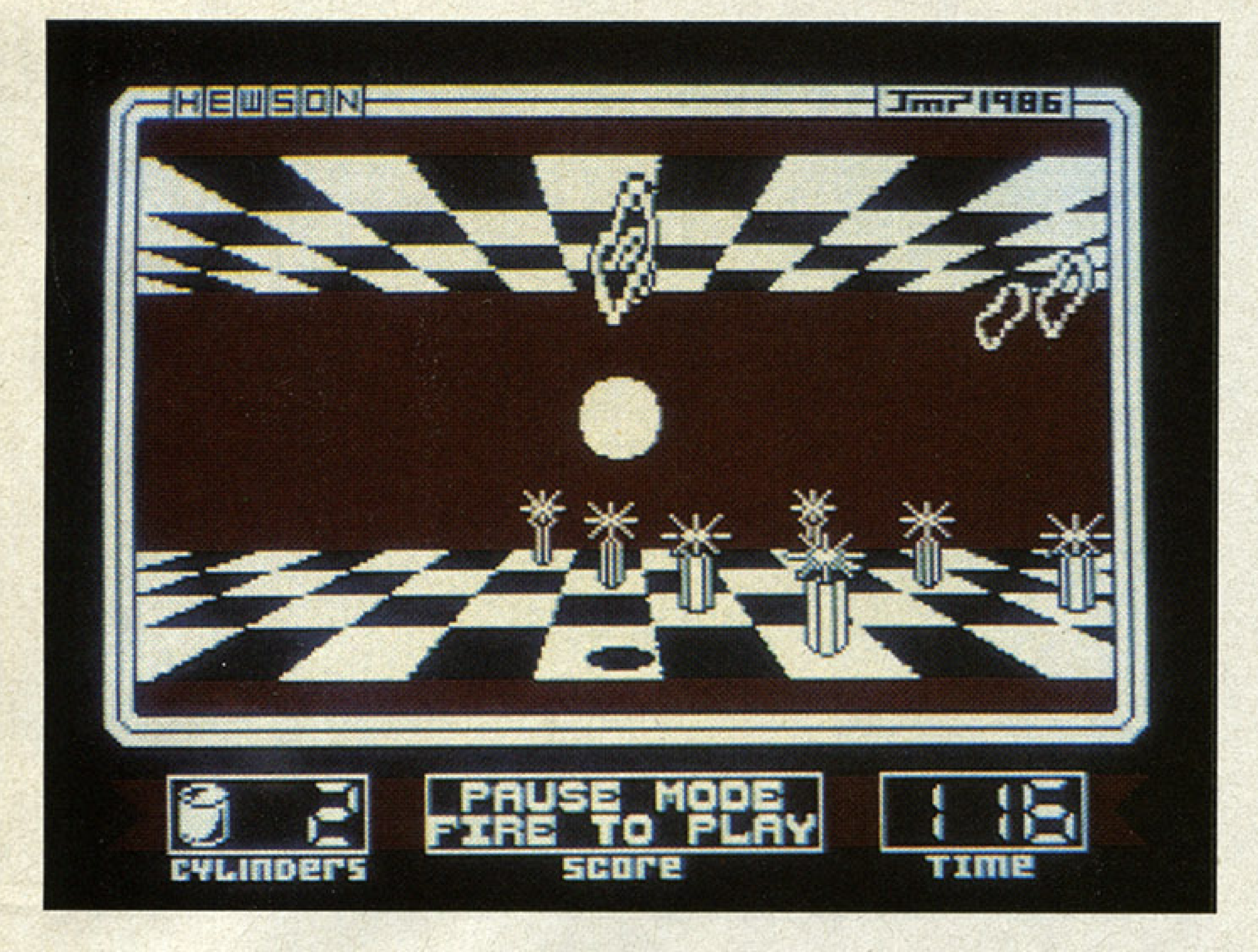
Aus der Spielhalle nichts Neues: Bei Umsetzungen von Spielautomaten handelt es sich in der Regel um mehr oder weniger geschmackvolle Schießspiele. Da macht auch »Jail Break« keine Ausnahme. Böse Sträflinge sind es diesmal, die den Spieler zum Feuerknopf greifen lassen. Die Burschen sind aus dem Gefängnis ausgebrochen und haben einen Wärter gleich mitgenommen — nicht als Souvenir, sondern als Geisel.

Der Spieler verkörpert einen schußfreudigen Polizisten, der für einen recht unbürokratischen Strafvollzug sorgt. Sie steuern Ihre Spielfigur von links nach rechts durch die Stadt, in der sich die Sträflinge versteckt haben. Die lassen auch nicht lange auf sich warten und schießen munter drauflos. Sie können natürlich zurückschießen — soweit nichts Neues. Wenn man einen braven Bürger durch Berührung (und garantiert nicht durch Abschießen) rettet, winken neben einem Punkte-Bonus eine Extra-Waffe. Zunächst wird man mit einem Raketengewehr bedacht, um Mülltonnen, Autos und mehrere Sträflinge auf einmal zu zerbröseln. Später winkt dann ein Gerät, um Tränengasbomben zu werfen. Damit kann man Gegner aus Gebäuden locken, in denen sie sich verschanzt haben.

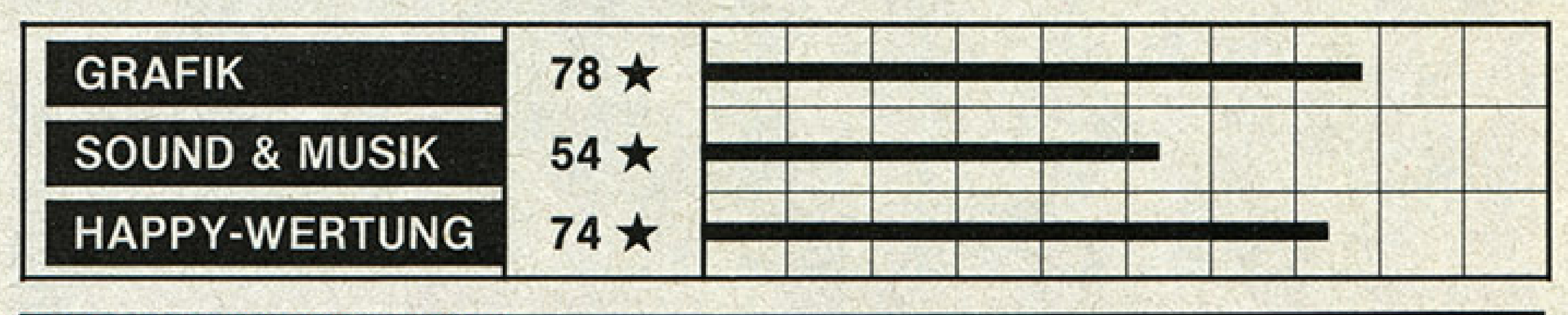
Grafische Wunderdinge geschehen bei der getesteten Schneider-Version nicht. Das Scrolling schleppt sich Pixel um Pixel etwas mühsam voran und die Software-Sprites gewinnen auch keinen Schönheitspreis. Die Sound-Effekte während des Spiels sind dürftig, aber die Titelmusik gehört zum Besten, was ich je auf dem Schneider gehört habe — toll komponiert und technisch makellos gemacht.

Sonderlich intelligent oder innovativ ist das Programm beileibe nicht. Wer an Action-Spielen aber Gefallen findet, wird mit Jail Break eine ganze Weile gut unterhalten. Mehr als »Guter Durchschnitt« ist in der Gesamtwertung aber nicht drin, denn dem Programm fehlt es an spielerischer Substanz. Vor der C 64-Umsetzung, die grafisch und spielerisch zwei Klassen schlechter als die Schneider-Version ist, können wir nur warnen! (hl)


MUTANTS
ERKENNE DEINEN GEGNER!
Ich nahm den Kampf mit den Mutanten auf... Ich konnte sogar wählen, wo ich sie treffen wollte! Wie konnte ich verlieren? Ich habe noch nie so etwas gesehen... Sie kamen in Scharen auf mich zu, in wirbelnden Wolken, warfen ihre Netze aus und es wurden immer mehr. Jetzt weiß ich, daß es eine Mutanten-Form gibt, die einem gut geplanten Hindernisfeld nicht entkommen kann! Aber das ist erst der Anfang... Jetzt muß ich die letzten Mittel einsetzen oder ich werde sie NIEMALS loswerden!
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
ocean



Impossaball





Schneider CPC (Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette),
45 Mark (Diskette)
Hindernisrennen mit 3D-Grafik

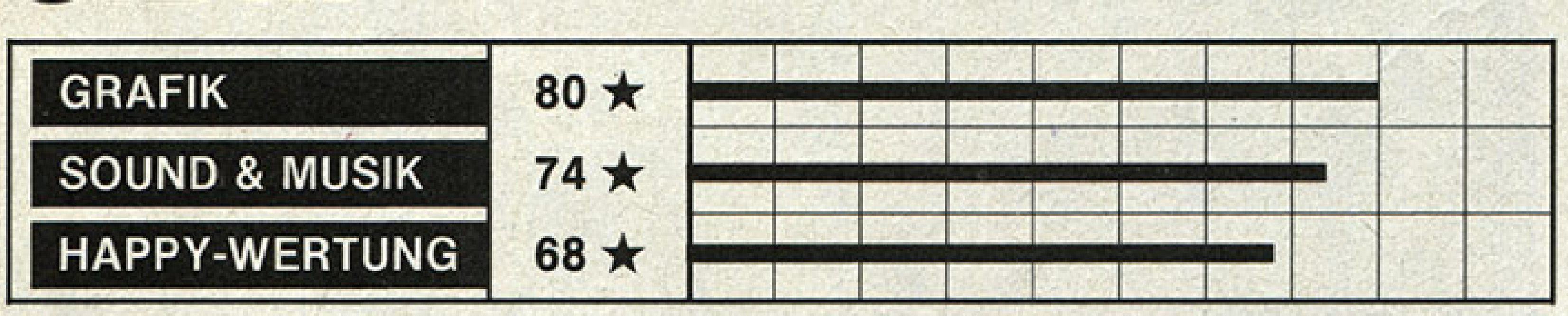
Kein Zweifel: Muntere Bälle sind in letzter Zeit »in«. Vom springenden Tennisball von »Bounder« bis hin zu den munteren Murmeln von »Marble Madness« sind kecke Kugeln in Computerspielen sehr gefragt. »Impossaball« greift die nicht mehr ganz frische Idee des »Bouncing Balls« auf und verquickt sie mit etwas Rennstrecken-Flair.

Das Programm von Newcomer John Phillips ist denkbar unkompliziert: Steuern Sie den Impossaball von links nach rechts über den Bildschirm. Er bewegt sich dabei auf einer abstrakten Hindernisstrecke. Auf Feuerknopfdruck hin beginnt der Ball munter zu hüpfen, er kann aber auch ganz brav am Boden entlangrollen.

Es gibt insgesamt acht verschiedene Strecken. Um die nächste zu erreichen, muß man die vorherige innerhalb eines Zeitlimits erfolgreich absolvieren. Doch Durchkommen allein genügt nicht: Auf dem Weg trifft man Zylinder, die entweder von der Decke oder aus dem Boden ragen. Sie müssen mit dem Impossaball förmlich hineingeklopft werden, was im Gegenzug Punkte bringt. Erschwert wird die Mission von stacheligen Hindernissen, deren Berührung den Ball um eines von vier Leben bringt. Außerdem krabbeln garstige Plasmafelder über Decke und Boden, die liebend gerne kleine Bälle vernaschen.

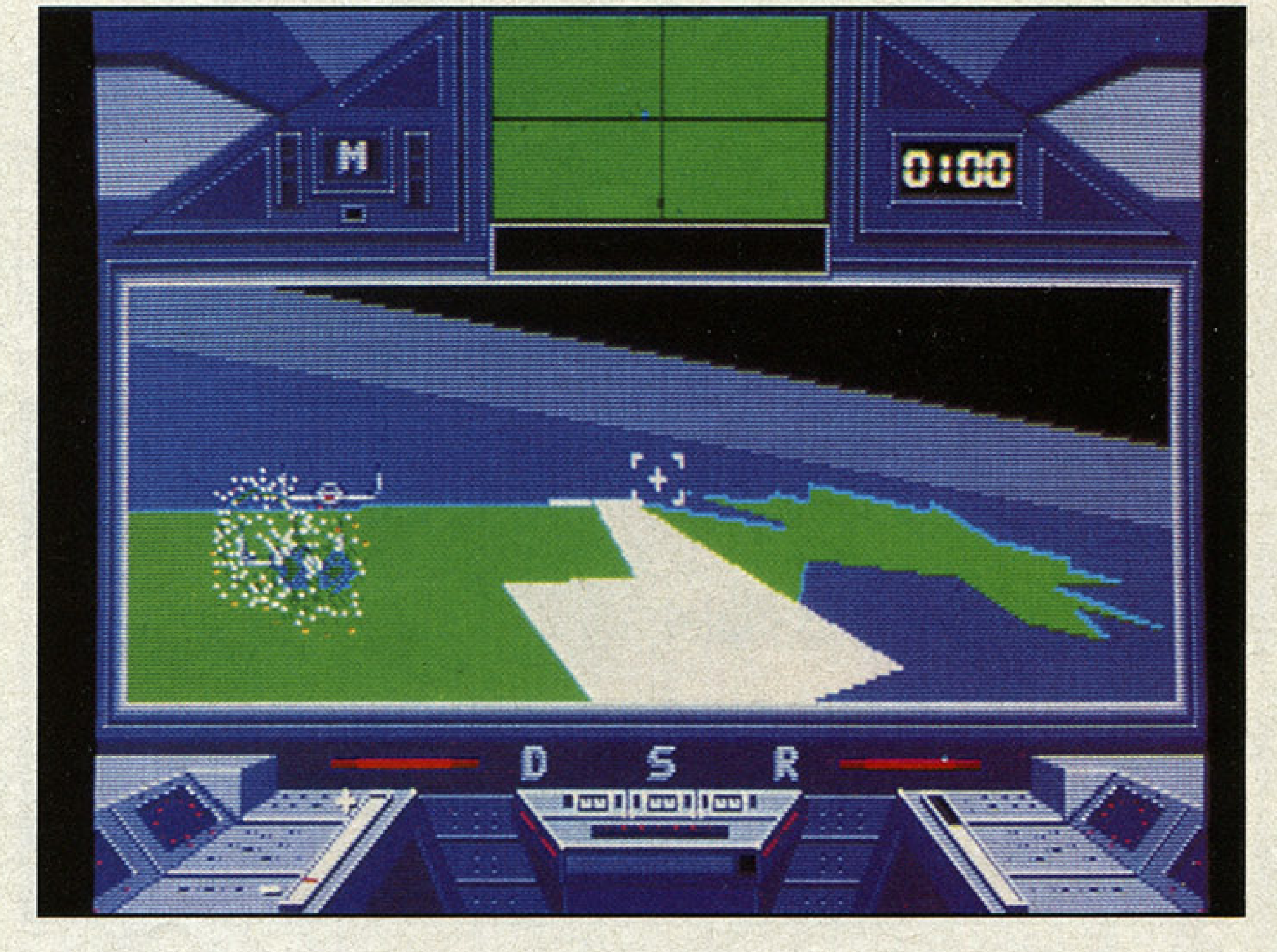
Der 3D-Effekt ist sehr reizvoll: Steuert man den Ball vom Betrachter weg nach hinten, wird er entsprechend kleiner. An der Grafik kann man ohnehin nur beim Scrolling meckern, das aber noch nie eine besondere Stärke von Schneider CPC und Spectrum war. Impossaball spielt sich ausgesprochen gut. 3D-Grafik, gute Kollisionsabfrage und listiges Spielprinzip sorgen für Spaß. Allzu einfach ist das Programm nicht, wenn es auch recht gemütlich beginnt. Ein gutes Auge, Zeitgefühl und Geschicklichkeit werden vom Spieler gefordert. Impossaball ist ein gut gemachtes Geschicklichkeits-Spiel — nicht mehr und nicht weniger. Aber wenn man sich so ansieht, was teilweise für Flops heutzutage veröffentlicht werden, dann ist das eine Menge wert. (hl)

S.D.I.



Atari ST (Amiga, Macintosh, C 64, IBM, Apple IIGS)
Action-Spiel
89 Mark (Diskette)
Viele Grafik- und Sound-Effekte





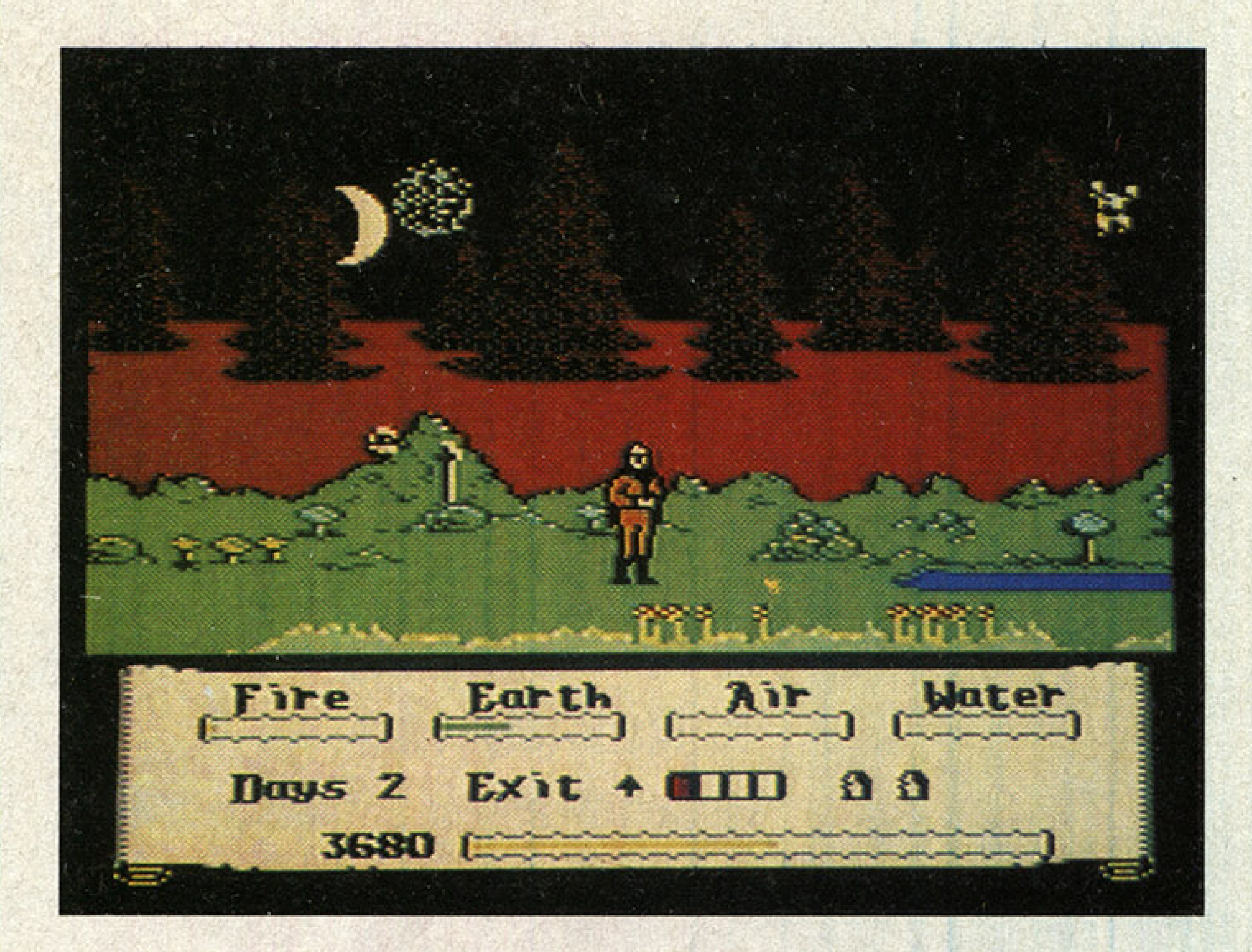
Im Oktober 2017 ist es endlich soweit: Die »Strategic Defense Intiative«, kurz SDI genannt, ist einsatzbereit. Zwölf Satelliten-Laser und eine Raumstation bewahren Amerika vor dem nuklearen Unheil, denn jede fliegende Atomrakete kann per Laser vor dem Aufschlag zerstört werden.

Just zu diesem Zeitpunkt beginnen radikale Militärs und KGB in der Sowjetunion mit Revolten und Putschversuchen. Der russische Weltraumbahnhof »Yuri Gagarin« wird vom KGB besetzt. Man stellt ein Ultimatum: Entweder gibt Amerika SDI freiwillig auf, oder das SDI-System wird zerstört und ein nuklearer Erstschlag geführt.

Als sich die Lage dramatisch zuspitzt, muß ein echter Held her: Sie übernehmen die Rolle von Sloan McCormick, Kommandant der amerikanischen SDI-Station, und besteigen Ihr Raumschiff, um die Satelliten vor russischen Angreifern zu schützen und anfliegende Atomraketen zu zerstören.

Bei so viel Action darf aber auch die Liebe nicht fehlen: Bei einer amerikanisch-russischen Mars-Expedition im Jahre 2009 lernten Sie nämlich die Kommandantin der russischen Raumstation sehr gut kennen. Als der KGB diese Station kapern will, brechen Sie zu einer waghalsigen Rettungsaktion auf.

SDI nimmt für sich in Anspruch, ein Kinofilm im Computer zu sein. Und wahrlich, mit Grafik und Sound-Effekten wird nicht gespart. Dahinter verstecken sich aber drei Action-Spiele, die allesamt nichts Neues bieten. 3D-Raumschlachten und Raketen-Abschießen haben wir in den letzten Jahren schon öfters gesehen. Allerdings wird durch die Kombination dieser Spiele und der begleitenden Grafik genug Atmosphäre geschaffen, um den Spieler an den Monitor zu fesseln. Was allerdings ziemlich stört: Obwohl es drei Action-Spiele sind, gibt es keine Punkte. Entweder man rettet die wesentliche Welt oder nicht. Wer Wert auf grafische Aufmachung legt, wird von SDI sicher nicht enttäuscht. Wer allerdings von einem knappen Megabyte Programm auch ein Mega-Spiel erwartet, wird etwas enttäuscht werden. (bs)



Chameleon

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Spiel
34 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Gutgemachter Elemente-Trip

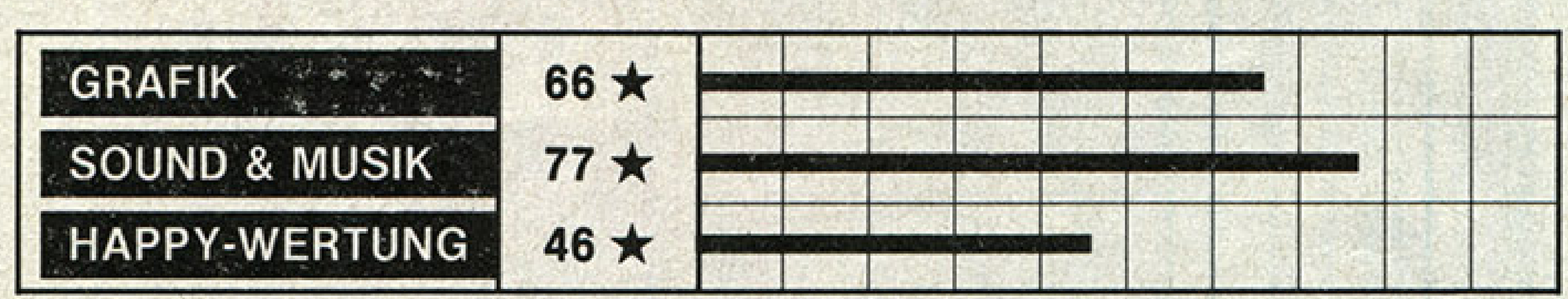
Hurra! Es gibt doch tatsächlich ein neues Action-Spiel, bei dem man weder mit einem Raumschiff über feindliche Planeten braust noch als Dschungel-Kämpfer feindliche Soldaten bekämpft. Außerdem ist »Chameleon« weder die Umsetzung eines Spielautomaten noch ein Spiel zu einem Film! Gehässige Naturen könnten nun behaupten, daß das Programm gerade wegen dieses Umstands ausgesprochen gut ist...

Aber jetzt mal ernsthaft, denn das Gleichgewicht des Universums steht auf dem Spiel. Ein widerlicher Erdling verließ unsere Welt und traf prompt auf die vier Elemente Feuer, Erde, Luft und Wasser. Böse wie nur ein Computerspiel-Bösewicht sein kann, begann er munter, an den Energiequellen dieser Elemente zu zapfen. Als Folge droht der Untergang des Universums, wenn nicht ein anderer Mensch in die Elemente-Welt springen und den Schaden wieder reparieren kann.

Jener Wunderknabe nennt sich Chameleon und wird von Ihnen in diesem Spiel gesteuert. Seine Aufgabe besteht darin, bestimmte Punkte in den Element-Welten zu passieren, um dann zur richtigen Tageszeit am ebenfalls richtigen Ort zu stehen, um in die nächste Welt gebeamt zu werden.

Chameleon wird von diversen Dämonen aus der Luft und vom Boden angegriffen. Außerdem muß er über Pfützen und Löcher springen, die wie die Dämonen an seinem Energievorrat zehren. Trifft er einen »Weg-Dämonen«, verwandelt sich dieser in einen anregenden Energie-Cocktail, der die Kräfte unseres Helden wieder auffrischt. Hervorragendes Scrolling in mehreren Ebenen und flotte Sprites sorgen für eine starke Grafik. Vor allem, wenn man sich eine Weile mit Chameleon beschäftigt, macht das Programm eine Menge Spaß. Die Mischung aus Laufen, Warten, Springen, Energietanken und Schießen ist gut gelungen. Chameleon bietet auch etwas für die Ohren: Die Titelmusik ist eher Durchschnitt, doch die Effekte während des Spiels sind bei der getesteten C 64-Version sehr gut gelungen. (hl)

Escape from Singe's Castle



GRAFIK	66 ★	
SOUND & MUSIK	77 ★	
HAPPY-WERTUNG	46 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Nachfolger zu »Dragon's Lair«





Wenige Monate ist es her, seit die umstrittene Spielautomaten-Umsetzung von »Dragon's Lair« erschien. Die Kritiken waren überwiegend negativ, doch dem Programm waren trotzdem ansehnliche Verkaufszahlen sicher.

Die Fortsetzung mit dem Titel »Escape from Singe's Castle« ließ nicht lange auf sich warten. Nachdem der Held, der schneidige Ritter Dirk, im ersten Teil eine Prinzessin vor einem Drachen gerettet hat, kehrt er jetzt an diesen Schauplatz zurück. Man munkelt nämlich, daß noch ein Topf mit Goldmünzen im Drachenschloß liegt. Nach dem Tod des Hausherren hat aber der Eidechsen-König die Herrschaft übernommen, den Goldtopf versteckt und dafür gesorgt, daß der gute Dirk acht haarige Spielstufen bestehen muß.

Die einzelnen Episoden, die nachgeladen werden müssen, haben die verlockenden Namen »Flußhöhlen«, »Felsenstraße«, »Thronsaal«, »Verliese des Eidechsen-Königs«, »Das fliegende Pferd«, »Verlies des Unglücks«, »Mystisches Mosaik« und »Schlammungeheuer«. Es handelt sich wie bei Dragon's Lair aber jedes Mal nur um einen spielerisch simplen Geschicklichkeitstest, der mehr oder weniger gut verpackt ist.

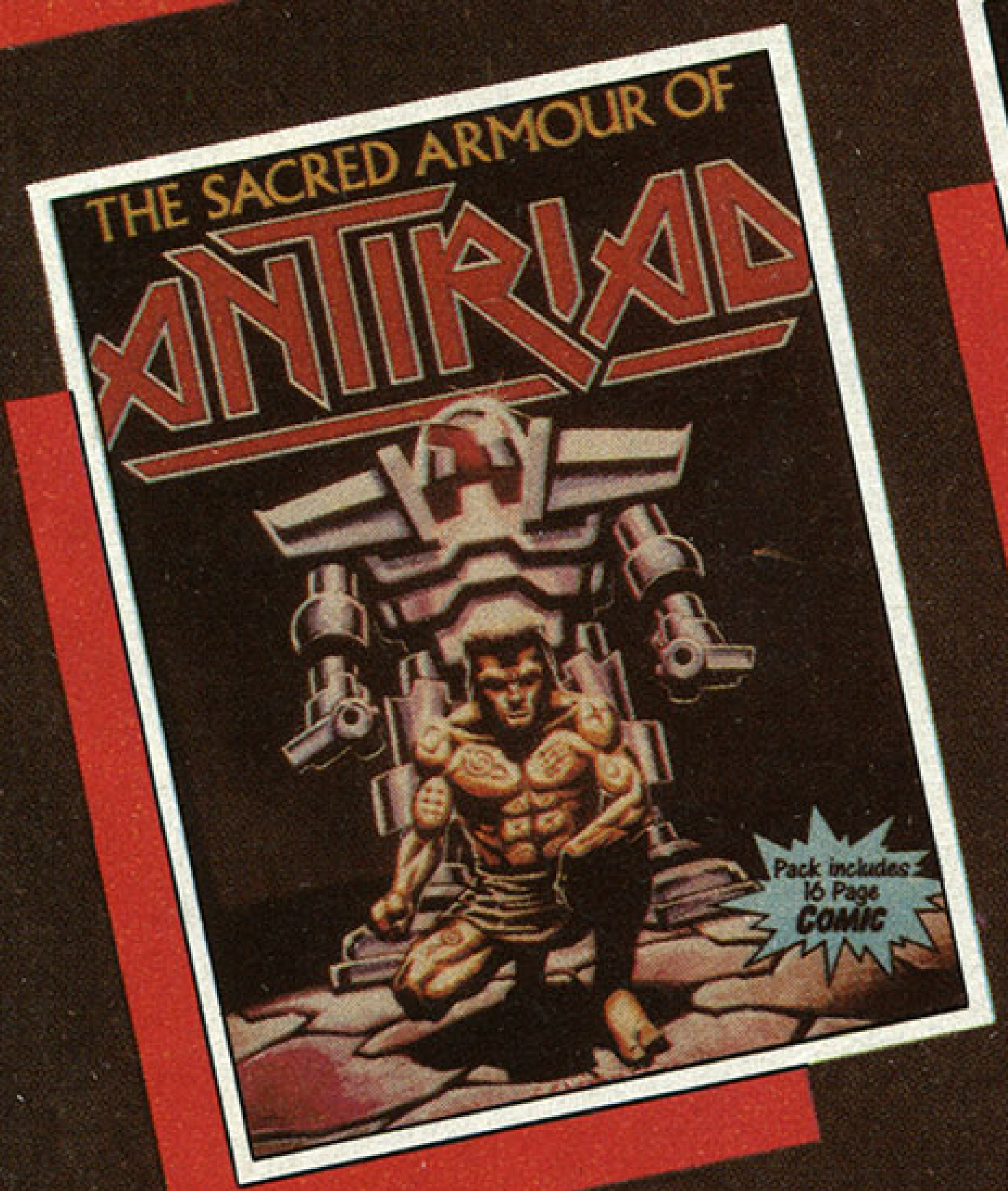
Musikalisch ist die getestete C 64-Version eine Klasse besser als der Vorgänger, denn diesmal hat man Rob Hubbard höchstpersönlich an den Sound-Chip gelassen. Grafisch gibt es schon wie bei Dragon's Lair erhebliche Unterschiede zwischen den einzelnen Abschnitten. Ansehnliche 3D-Effekte (Flußhöhlen) und mittlere Katastrophen (Verlies des Unglücks) reihen sich aneinander.

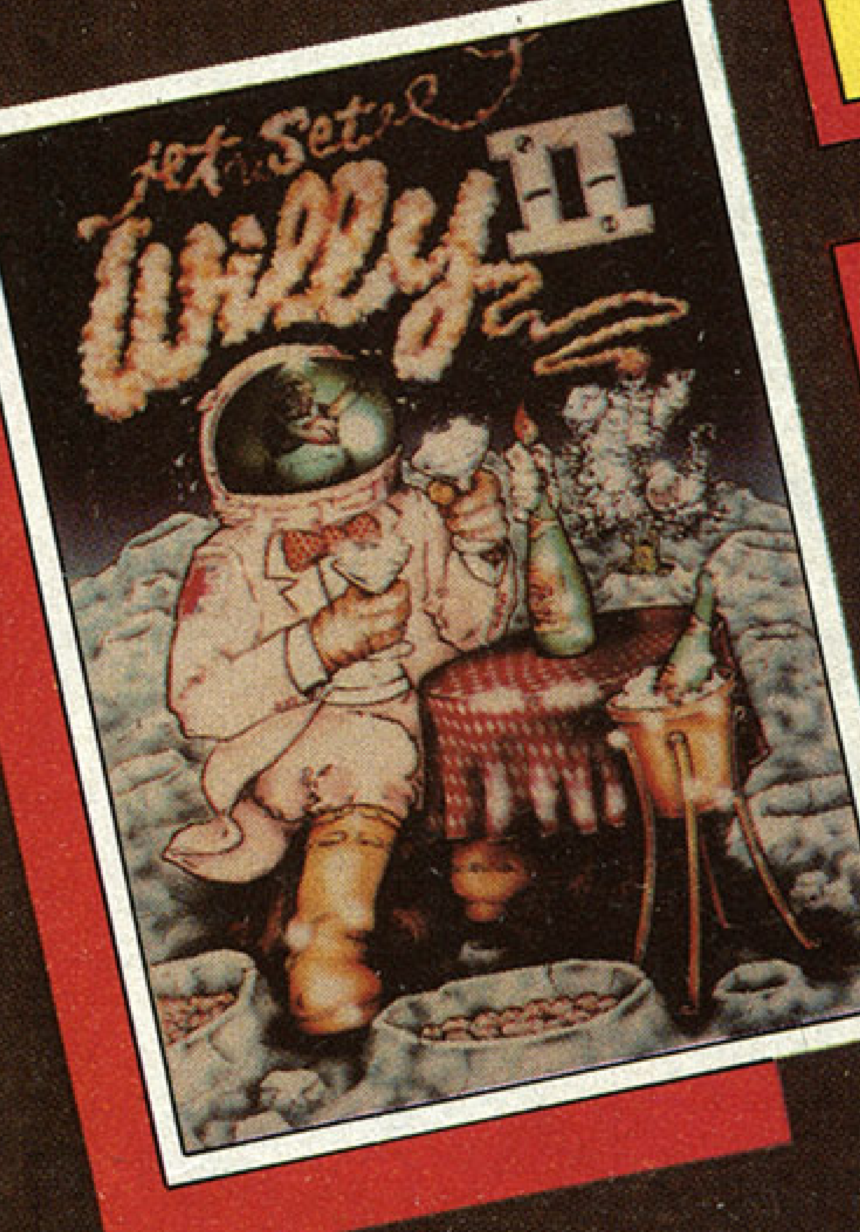
In spielerischer Hinsicht kann Escape from Singe's Castle kaum mehr überzeugen als sein mäßiger Vorgänger. Zu Beginn ist der Nachfolger nicht ganz so entmutigend schwer wie Dragon's Lair, aber immer noch recht happig. Unter dem Gesichtspunkt, daß man quasi acht Spiele zum Preis von einem bekommt, kann Singe's Castle noch ein paar Pluspunkte sammeln. Es gibt aber zu viele Programme auf dem Markt, die einfach mehr Spaß machen. (hl)

6 STARKE HITS IN EINEM 6-PACK



Elite Systems GmbH
Am Heerdter Hof 15
4000 Dusseldorf 11
Tel: **0211/502131**
Telex: 8582493 Telefax: 5048619

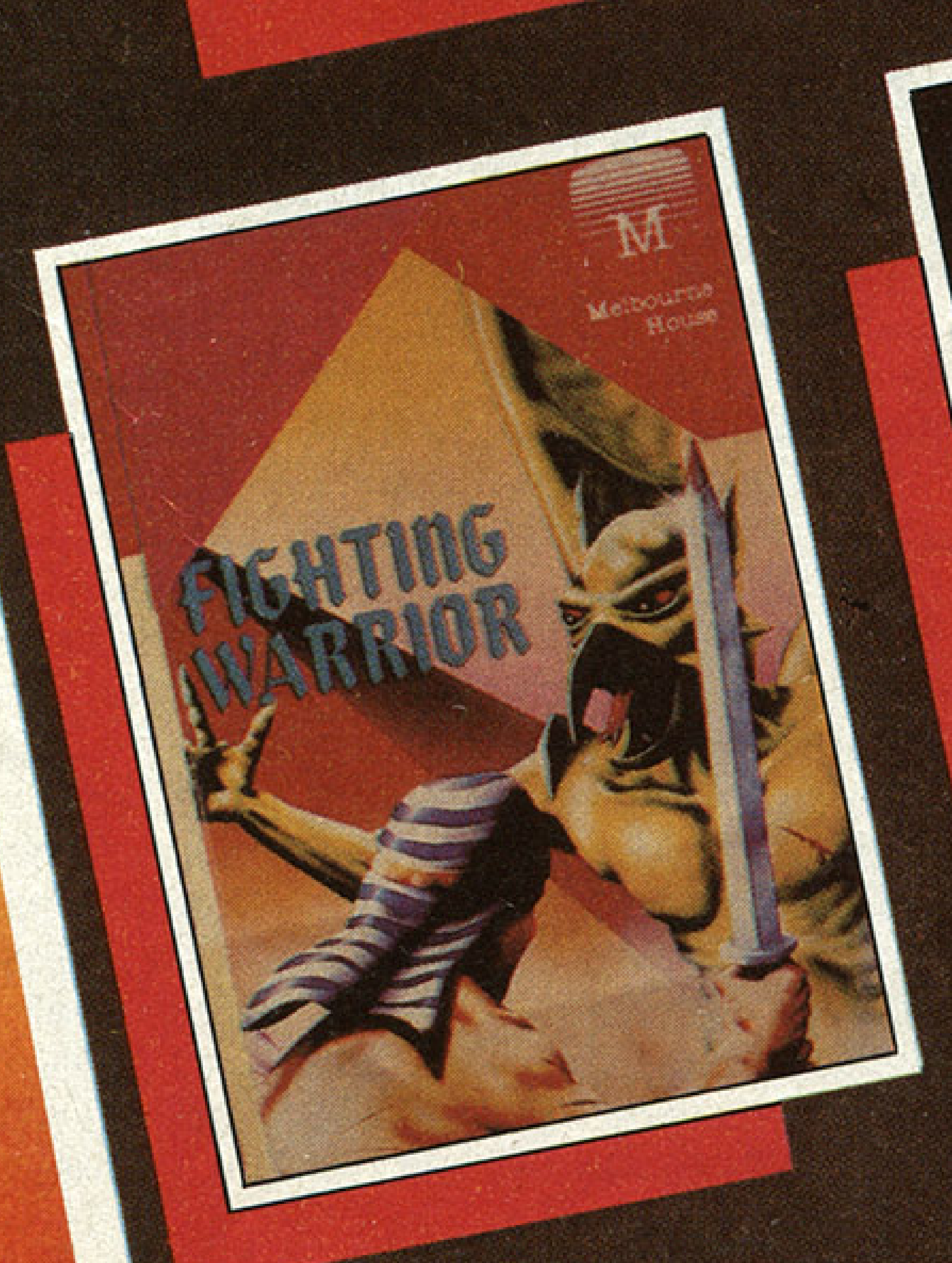


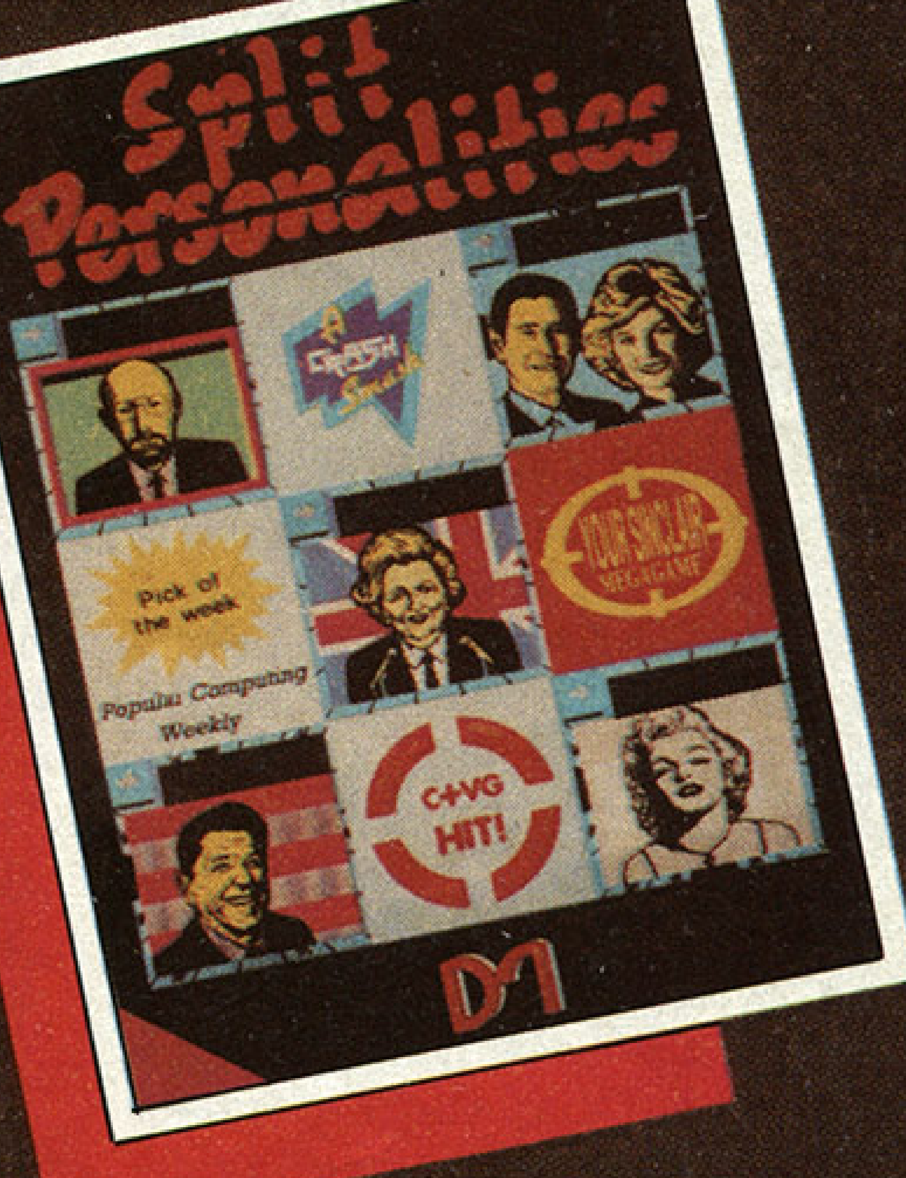


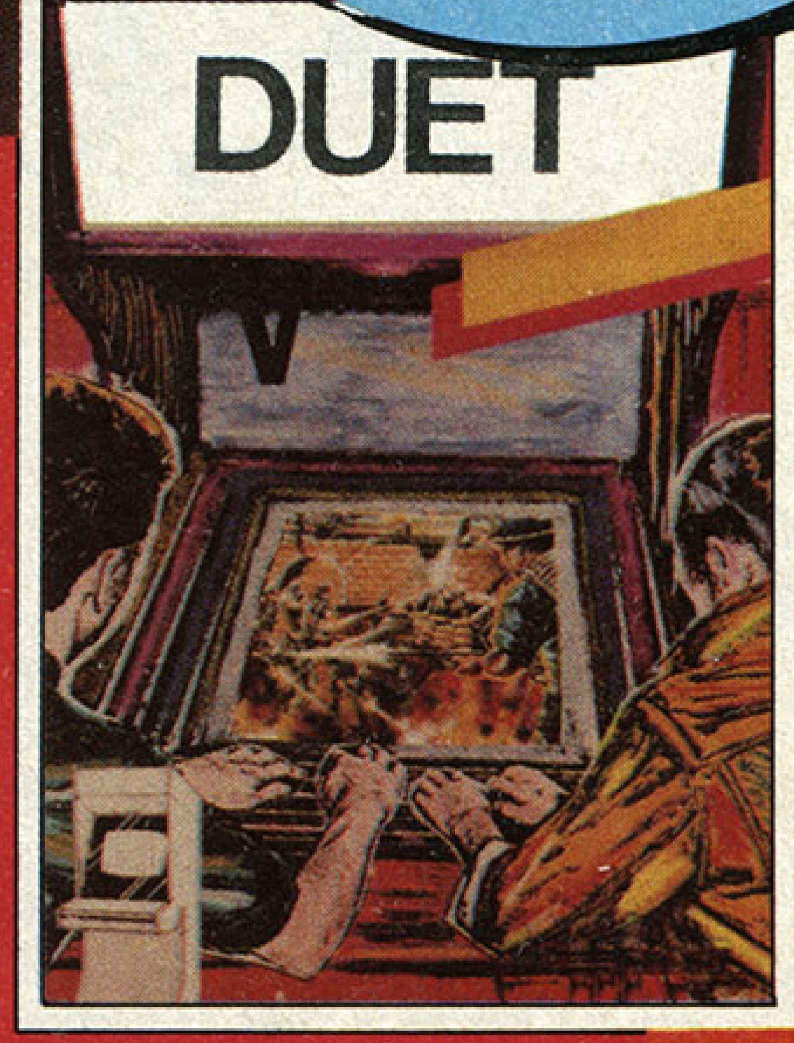
Commodore 64/128 – Cassette
Commodore 64/128 – Disc
Schneider CPC – Cassette
Schneider CPC – Disc
Spectrum – Cassette
Commodore C16 – Cassette

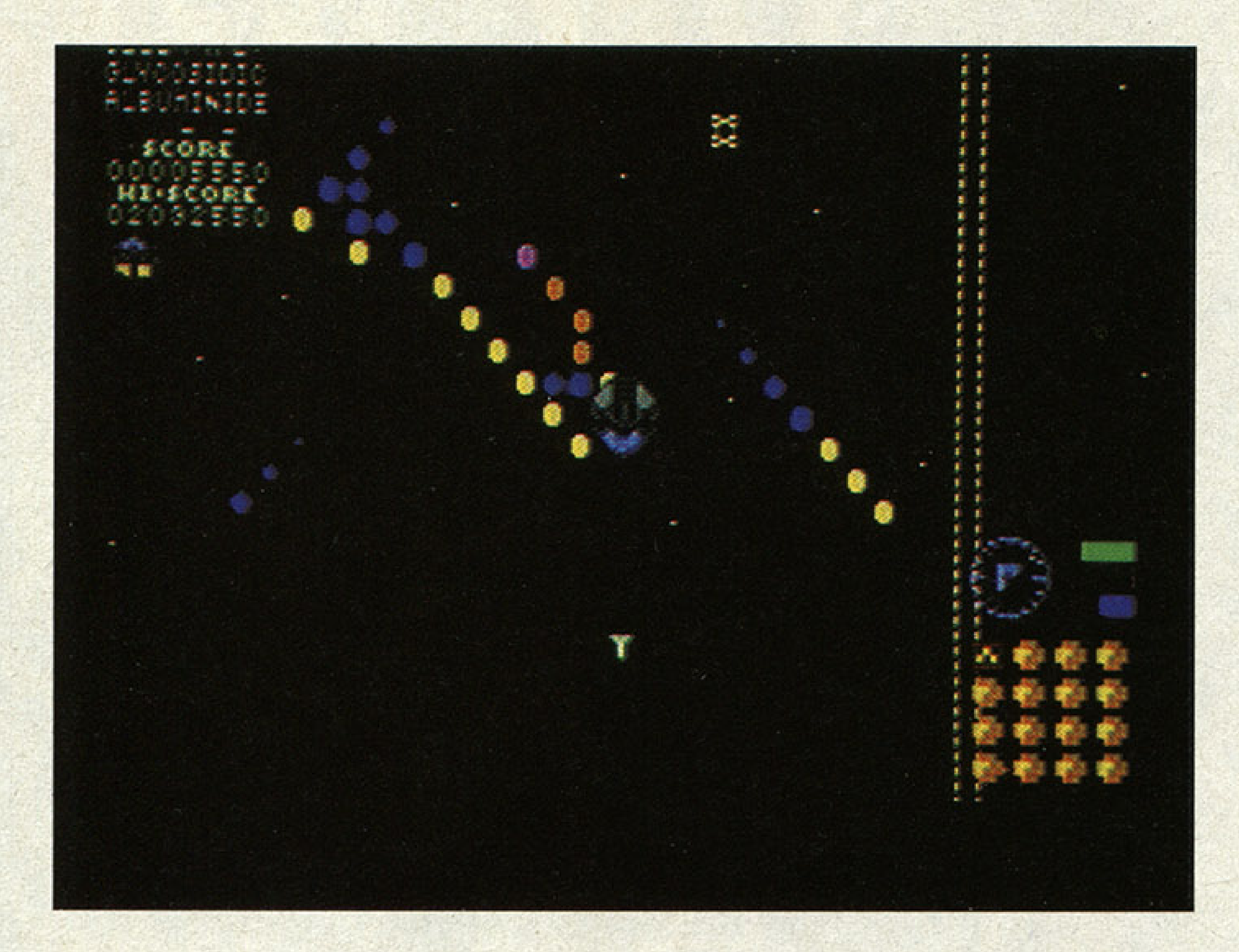
Die allerbesten Elite-Titel bekommen Sie in guten Software-Fachgeschäften.

Plus Bonus-Spiel duet bisher unveroeffentlicht simultane 2-spieler action









Mutants

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	62 ★	
HAPPY-WERTUNG	65 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)
Viren-Kampf im All

Drehen wir das Rad der Zeit um einige Jahrhunderte nach vorne: Die Menschheit hat zwar den Weltraum erobert, ist dabei aber aggressiv und kriegslüstern geblieben. Seit 600 Jahren tobt ein kosmischer Krieg, in dem Sie an Bord eines kleinen, aber feinen Raumschiffs mitmischen.

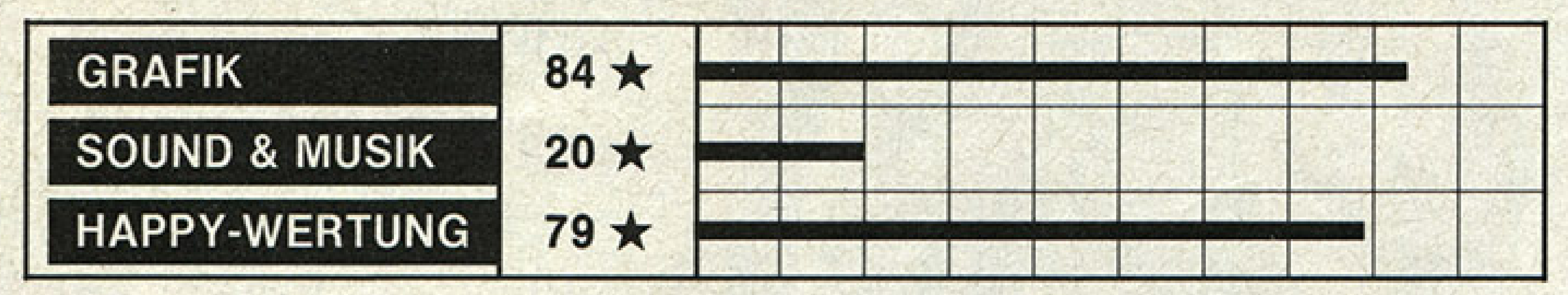
Man hat einen besonders haarigen Auftrag für Sie parat: Die 15 Teile eines durchschlagenden Waffensystems sind in 15 Sektoren der Galaxis verstreut. Das wäre nicht weiter problematisch, denn man weiß, wo die Teile liegen und kann sie dank Hyper-Zapp in Sekundenschnelle erreichen. Die Sektoren werden jedoch alle von biologischen Zuchtprodukten heimgesucht, den »Mutants«. Sie müssen alle Teile finden und bergen, ohne von den Mutants zerstört zu werden. Jeder Sektor hat der Kurzweil wegen eine ganz spezielle Mutanten-Sorte zu bieten.

Neben Raketen und Laserstrahlen kann Ihr Raumflitzer kleine Kügelchen spucken, mit denen man eine Mutants-sichere Barriere bauen kann.

Die Spielfelder sind nicht allzugroß. Man kommt immer in der Mitte an und muß das Teil suchen, das meist in einer Ecke liegt. Die Ränder des Sektors sind durch Energiebarrieren gesichert. Die Mutants, recht nett anzusehende abstrakte Gebilde, lassen nicht lange auf sich warten. Diese zahllosen Kugeln, Linien und Striche können Ihr Schiff bei Berührung ordentlich ramponieren.

Es kommt bei Mutants nicht nur auf schnelles Reagieren und Ballern an. Man muß auch bei jedem Sektor entscheiden, welche Waffe man wählt und wie man taktisch vorgeht, was nicht allzu schwer ist. Die Grafik ist farbenfroh und flott, wenn das Scrolling auch nicht gerade perfekt ist. Aus dem Lautsprecher macht sich ein nettes Musikstück bemerkbar, das man zugunsten von Sound-Effekten abschalten kann. Überhaupt ist Mutants ein recht gut gelungenes Spiel, ohne daß es vollends zu begeistern vermag. Es dürfte wohl jedem mehr oder weniger gefallen, der Action-Spiele mag, ragt aber nicht allzusehr aus dem Angebot heraus. (hl)

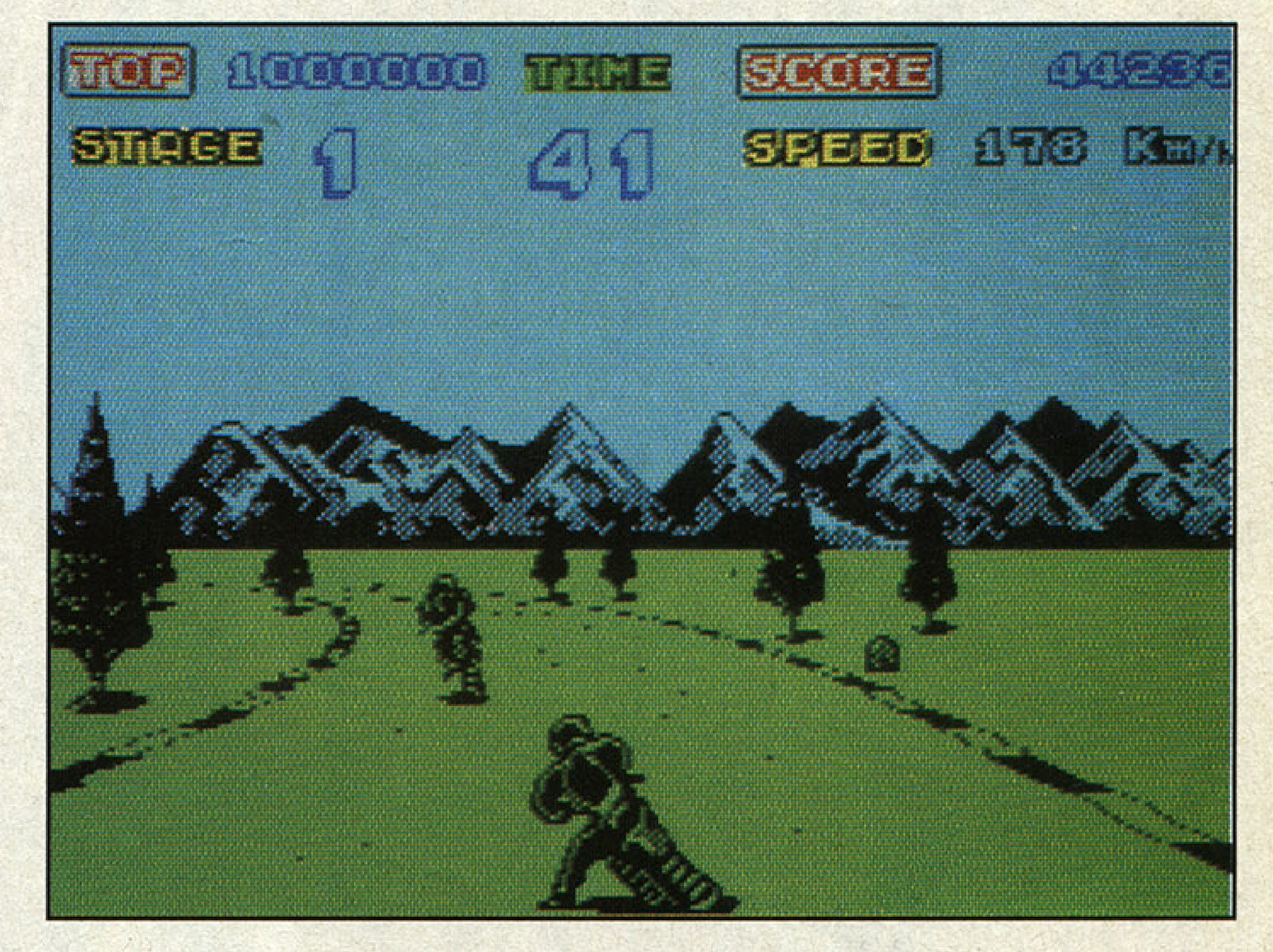
Enduro Racer



GRAFIK	84 ★	
SOUND & MUSIK	20 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

Spectrum (Schneider CPC, C 64)
Rennspiel
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Motorradrennen mit gutem 3D-Effekt





Spielautomaten-Umsetzungen kommen immer schneller auf den Markt. »Enduro Racer« steht erst seit einigen Wochen in den Spielhallen und schon gibt es auch eine Heimcomputer-Version. Bei Enduro Racer handelt es sich um den Nachfolger des überaus erfolgreichen Automaten »Hang On«. Allerdings hat der Neuling einige Tricks und Finessen auf Lager, die man bei anderen Motorradrennen vergeblich sucht.

Enduro Racer ist das erste uns bekannte dreidimensionale Motorradrennen. Das heißt im Klartext: Nicht nur scharfe Kurven, sondern auch Hügel und sogar Sprungschanzen müssen vom Spieler überwunden werden. Die Strecke betrachtet der Spieler dabei aus der Perspektive des Fahrers.

Natürlich brausen Sie nicht alleine über die Piste: Weitere Motorradfahrer, Autos und zahlreiche andere Hindernisse machen die Strecke unsicher. Teilweise kann man diese gekonnt überspringen, viele lassen sich aber nur durch Umfahren meistern.

Ziel des Spiels ist es, innerhalb eines Zeitlimits eine bestimmte Strecke zurückzulegen. Schafft man dies, geht es mit dem nächsten Kurs weiter, bis man einmal dem Zeitlimit unterliegt. Unfälle, bei denen das Motorrad optisch eindrucksvoll durch die Luft fliegt, verzögern natürlich den Rennablauf. Hat man alle fünf Rennstrecken gemeistert, darf man auf höherem Schwierigkeitsgrad von vorne anfangen.

Grafisch ist Enduro Racer höchst eindrucksvoll. Der 3D-Effekt der Strecken ist nicht nur sehr schnell, sondern wirkt geradezu mitreißend. Auch die Animation der Motorräder und Fahrer kann voll überzeugen. Für Spectrum-Verhältnisse ist das Programm grafisch eine kleine Meisterleistung.

Vergleicht man Enduro Racer mit »Super Cycle«, so ist Enduro Racer eindeutig besser.

Alles in allem ein actionreiches Rennspiel, das zwar keine realitätsgetreue Simulation ist, dafür aber lang anhaltenden Spielspaß bietet. Man darf sich auf die anderen Versionen freuen, die nicht vor Ende April erscheinen werden. (bs)



Park Patrol

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	



C 64
Geschicklichkeits-Spiel
10 Mark (Kassette)
Unterhaltsamer Oldie zum Super-Preis

Die Geschichte von »Park Patrol« würde auch recht gut in die Rubrik »Software-Spezialitäten« passen. Das Programm ist schon fast drei Jahre alt, wurde aber in Europa nie veröffentlicht. Jetzt hat sich eine andere Softwarefirma die Rechte an dem Spiel gesichert und es zum Super-Preis von 10 Mark herausgebracht.

Sie steuern hier einen Parkwächter, der Abfälle aufsammeln muß, die von schlampigen Touristen liegengelassen wurden. Unser Held paddelt mit einem gelben Schlauchboot durchs Wasser, muß sich aber vor Baumstämmen hüten. Doch die Dosen und Flaschen liegen nicht nur im Fluß, sondern auch an Land. Mit einem Sprung verläßt man das Boot und geht ans Ufer, das von bissigen Schildkröten unsicher gemacht wird. In späteren Spielstufen kommen Sumpfgebiete und Wasserschlangen hinzu.

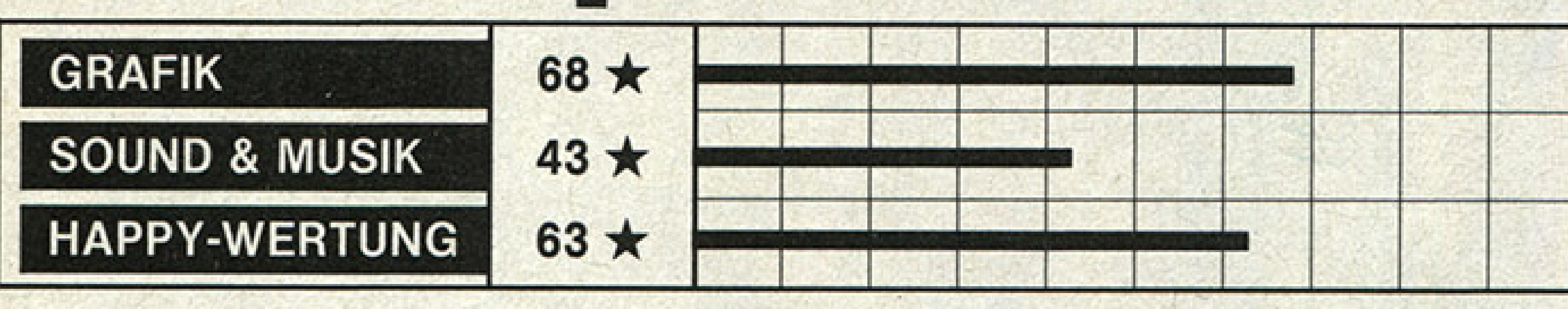
Zum einen darf man sich nicht von den Tieren beißen lassen, zum anderen muß man darauf achten, daß man seine Energie-Vorräte regelmäßig im Wächter-Häuschen auffrischt. Hier tauchen ein paar vorwitzige Ameisen auf, die versuchen, die Lebensmittel zu klauen.

Um eine von insgesamt fünf Spielstufen zu vollenden, muß man 12 Abfälle aufsammeln. In einem kleinen Menü kann man genau einstellen, wie schwer jeder Level sein soll. Die Anzahl der Schildkröten, Ameisen und so weiter kann von Ihnen beliebig bestimmt werden.

Obwohl das Programm schon einige Jahre auf dem Buckel hat, kann es auch heute noch gefallen. Musik und Sound-Effekte sind nicht sonderlich spektakulär, aber schön komponiert und nett anzuhören. Die Grafik ist sehr liebevoll gemacht, das Scrolling makellos und schöne Effekte wie das gelegentliche Glitzern auf der Wasseroberfläche runden das Bild ab.

Für 10 Mark bietet Park Patrol hohen Spielgenuß und gehört eindeutig zu den besten Budget-Programmen, die derzeit auf dem Markt sind. Das liebenswerte, ausgesprochen friedliche Spiel kann man vor allem denjenigen wärmstens empfehlen, die beim Software-Kauf scharf kalkulieren müssen. (hl)

Indoor Sports



GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	43 ★	
HAPPY-WERTUNG	63 ★	

C 64 (Schneider CPC)
Sport-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Dreifacher Nachschlag fürs Sport-Genre





Es gibt Sommer- und Winter-Olympiaden für Heimcomputer, Simulationen aller möglichen Mannschaftssportarten und sogar Ritter- und Wikinger-Spiele. Was soll man da dem sportbegeisternen Heer der Computer-Fans noch Neues bieten? Die Antwort auf diese Frage nennt sich »Indoor Sports«, eine Sammlung von Sportarten, die man alle im trauten Heim bestreitet.

Die drei Disziplinen für Stubenhocker sind Air-Hockey, Bowling und Darts. Bei der Schneider CPC-Version, die uns noch nicht vorlag, soll außerdem die Tischtennis-Simulation »Superstar Ping Pong« dazu kommen, die für den C 64 bereits als eigenständiges Spiel erschienen ist.

Air-Hockey wird hier zum ersten Mal auf einem Computer ausgetragen. Jeder Spieler steuert eine Scheibe, mit der ein Puck über ein Spielfeld geschubst wird, der tückisch von den Banden abprallen kann. Die Regeln sind einfach: Man muß mit der Scheibe das eigene Tor sauber halten und den Puck in das des Gegners schubsen.

Der Bowling-Teil kommt spieltechnisch leider nicht ganz an »Tenth Frame« heran, ist aber recht gut gemacht. Zunächst steuert man die Spielfigur in einer Art Bewegungsphase und sieht dann auf einem zweiten Bild die Kugel auf die Kegel zudonnern. Darts ist auch recht ordentlich: Winkel, Stärke und Richtung werden beim Wurf berücksichtigt. Auch hier gibt es eine ansehnlich animierte Grafik, bei der man sieht, wie der Pfeil abgeworfen wird und landet.

Bis zu vier Spieler können bei Indoor Sports mitmachen, aber auch der Computer bietet sich als Partner an. Generell muß man die vielen Freiheiten lobend erwähnen, die man bei allen Disziplinen hat. Vom Spiel-Tempo bis hin zu technischen Feinheiten kann man eine Reihe von Parametern einstellen.

Indoor Sports ist eine recht ordentliche Sammlung von Sport-Spielen, bei der allerdings jede Disziplin nachgeladen werden muß. An Klassiker wie »Winter Games« kommt das Spiel sicher nicht heran, ist aber eine durchaus lohnende Anschaffung für Sportspiel-Fans. (hl)

FAST

IN EUROPA U



U.S. Gold Computerspiele GmbH.,
An der Gümpgesbrücke 24, D-4044 Kaarst 2, Holzbüttgen.

Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-H

Rushware-Produkte erhalten Sie in den Fa
sowie in allen gutsortierten Comput

Vorsicht vor G
Bitte prüfen Sie scho
ses Programm wirklic
leitung enthält. Spä
können leider nicht be



Nemesis

GRAFIK	81 ★
SOUND & MUSIK	72 ★
HAPPY-WERTUNG	86 ★



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Spiel
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)
Glänzende Automaten-Umsetzung

Schon wieder eine Automaten-Umsetzung — diesmal zur Abwechslung aber eine sehr gute! Nach Katastrophen wie »Breakthru« wurde jetzt zur allgemeinen Freude ein tolles Weltraum-Schießspiel hervorragend adaptiert. Die Rede ist vom Top-Automaten »Nemesis«, und die C 64-Umsetzung, von der uns ein Testmuster vorlag, gehört eindeutig zu den besten Action-Spielen der letzten Monate.

Wieder steuern Sie ein Raumschiff durch die Einsamkeit des Universums, wieder einmal wird der Bildschirm von rechts nach links gescrollt. Wieder einmal müssen Sie sich Level für Level durchkämpfen und werden von gegnerischen Schiffen erbarmungslos angegriffen — doch ab jetzt wird es erst richtig interessant. Durch das Abschießen ganzer gegnerischer Formationen tauchen gelbe Kapseln auf dem Bildschirm auf, die man unbedingt aufsammeln sollte. Wer fleißig Kapseln sammelt, darf sich nämlich Extra-Waffen für sein Raumschiff zulegen. Der Spieler hat die Wahl, ob er seine Kapseln sofort verjubelt oder lieber spart, um sich gleich ein besseres Geschütz zuzulegen. Außer mehr Feuerkraft kann man sich so mehr Tempo erkaufen, was das Schiff wesentlich wendiger macht. Blaue Kapseln tauchen auch hin und wieder auf; bei Berührung vernichten sie jedes gegnerische Schiff, das gerade auf dem Bildschirm ist.

Durch die Kapsel-Idee ist man auch auf den einfacheren Spielstufen hochgradig motiviert: Nur wer gründlich abräumt, kann Kapseln horten und sein Schiff gut für die späteren dicken Brocken rüsten. Und die kommen in Form von völlig neuen Levels, Mutterschiffen, Bodenstationen und anderen Übeln.

Technisch ist Nemesis von allererster Güte. Das Scrolling ist gut, die Sprites sehen schick aus, sind reichlich vorhanden und das ganze Tempo ist so rasant, daß sich die Heimversion quasi so gut wie der Automat spielt. Ohne Übertreibung kann man behaupten, daß Nemesis das beste Action-Spiel seit »Uridium« ist. Ein sehr fesselndes und ausgesprochen empfehlenswertes Programm. (hl)

Wettbewerb: Die große Spiele-Suche

Wer im Buchstabensalat möglichst viele Ocean/Imagine-Spiele findet, kann stattliche Preise gewinnen.

Während sich viele Leute schon Gedanken über das Verstecken von Ostereiern machen, gehen Happy-Leser auf die Suche nach verborgenen Computerspielen! In dem Buchstaben-Wirrwarr, das auf dieser Seite abgebildet ist, haben sich nämlich die Titel von vielen Ocean/-Imagine-Spielen versteckt. Um bei unserem Wettbewerb erfolgreich zu sein, braucht man sowohl ein gutes Auge als auch etwas Ahnung von der Spiele-Szene.

Die versteckten Spiele-Namen können sowohl waagrecht und senkrecht als auch diagonal und von rechts nach links oder von unten nach oben geschrieben sein. Wie viele Titel versteckt sind, verraten wir nicht. Wer die meisten findet, gewinnt den 1. Preis! Und der besteht aus einer Ocean-Sporttasche, einer Ocean-Tasse, einem Ocean-T-Shirt sowie fünf Ocean/Imagine-Spielen! Der Zweite bekommt immerhin eine Tasche, ein T-Shirt, drei Spiele und der Dritte eine Tasche und ein Spiel. Wer die Plätze vier bis zehn belegt, darf sich mit je einem Spiel trösten.

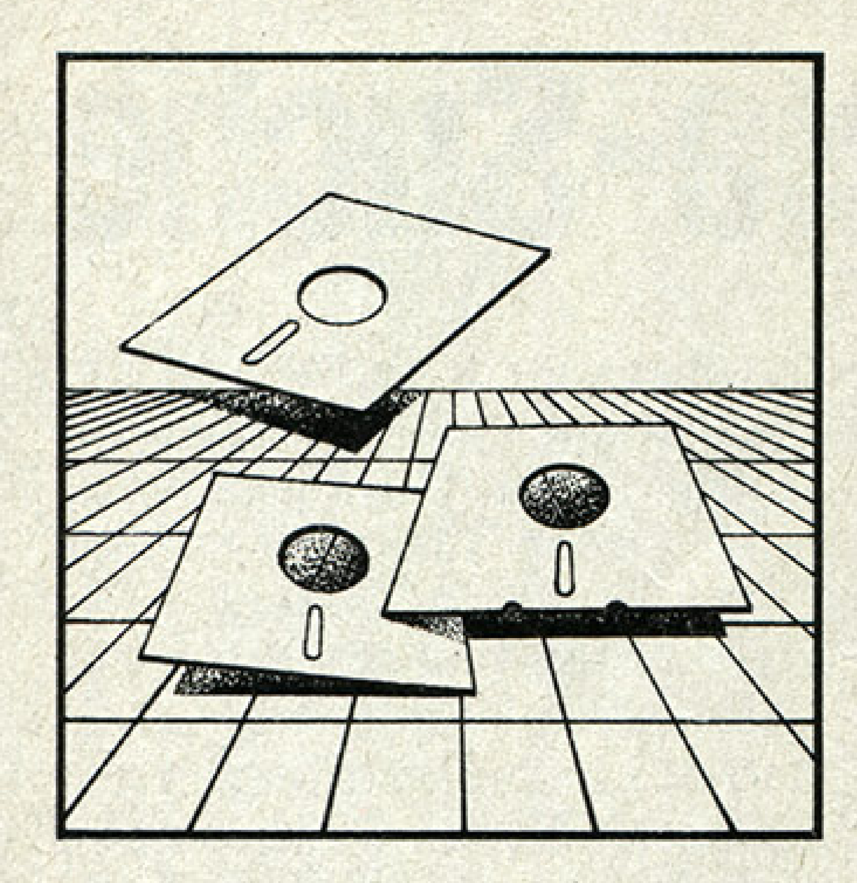
Schreibt die Namen aller Spiele, die ihr gefunden habt, auf eine Postkarte. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr habt und ob Ihr einen Kassetten-Recorder oder ein Diskettenlaufwerk besitzt. Der Einsendeschluß ist der 20. April 1987 und der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen. Schickt Eure Karten an

Happy-Computer,
Kennwort: Ocean,
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar.

Wir wünschen allen viel Erfolg beim Mitmachen, einen scharfen Blick und starke Nerven. Man glaubt ja gar nicht, wie viele Titel in so ein Buchstaben-Feld passen... (hl)

A	B	G	L	B	A	T	M	A	N	G	E	H	N	F
D	D	Y	Z	G	T	J	R	U	E	U	P	B	A	P
O	S	M	V	R	C	B	G	R	C	Y	A	N	V	D
N	F	H	X	F	O	P	D	A	J	M	C	Z	L	K
K	E	J	A	C	O	X	P	M	A	U	S	Q	A	M
E	Y	G	L	T	E	R	E	B	N	E	E	R	G	A
Y	I	D	L	S	E	I	B	O	O	A	I	O	S	T
K	E	R	A	P	R	R	T	Q	M	I	K	I	E	C
O	I	A	R	C	U	Q	R	X	A	M	G	A	M	H
N	K	W	A	K	X	D	P	A	D	F	V	J	O	D
G	N	O	P	G	N	I	P	X	C	H	L	E	V	A
E	A	J	N	U	F	G	N	U	K	R	A	E	I	Y
W	R	O	E	G	A	K	F	O	D	N	E	G	E	L
B	F	W	K	W	A	H	T	E	E	R	T	S	K	U
O	N	M	D	T	S	U	P	E	R	T	E	S	T	L
S	H	O	R	T	C	I	R	C	U	I	T	V	C	A

In diesem Wirrwarr sind die Spiele-Titel versteckt



Software-Spezialitäten (IV)

Der Hauptgrund, ein Computerspiel zu kaufen, waren bisher Qualität und Unterhaltungswert des Programms. Doch diese schnöden Zeiten sind anscheinend vorbei. Das englische Billig-Softwarehaus Alpha Omega kündigt seine zwölf nächsten Neuerscheinungen mit folgenden Sätzen an: »Die Programme bieten nicht nur einen hohen Gegenwert fürs Geld, sie haben auch die besten Packungsbilder, die in dieser Branche je zu sehen waren!«. Das bedeutet, daß die Spiele nicht mehr um der Spiele willen, sondern auch wegen der schicken Verpackung gekauft werden sollen. »Collect the Set« heißt es am Ende der Presse-Mitteilung; auf den Sammel-Effekt Marke »Kaugummi-Bildchen« wird voll gesetzt.

Sollte diese Strategie Erfolg haben, könnte das eine Revolution für die Software-Welt bedeuten. Wen stört es dann schon, wenn die Textverarbeitung keine Umlaute beherrscht, wenn sie in einer schicken Schachtel mit Schleifchen verkauft wird? Aber es gibt ja ohnehin schon genug Produkte, bei denen die Verpackung wichtiger ist als der Inhalt! (hl)

Aufgekauft

Für eine ungenannte, siebenstellige Summe hat Billigspiel-Produzent Mastertronic die Software-Firma Melbourne House, bekannt durch »Exploding Fist« und »Hobbit«, aufgekauft. Damit will Mastertronic auch im Voll-Preis-Markt Fuß fassen. (bs)

Die besten Antiriad-Sprüche

Der Wortwitz unserer Leser kann sich sehen lassen. Im Wettbewerb aus Ausgabe 1/87 suchten wir die schönsten Definitionen für den Antiriad-Anzug aus dem gleichnamigen Spiel von Palace Software. Wir hatten unsere liebe Mühe, aus dem Berg der Einsendungen die elf originellsten Ideen herauszusieben.

Der erste Preis (ein signiertes Bild von Palace-Künstler Dan Malone und drei Spiele) geht an Lars Schmidt aus Einbeck. Er schrieb: »Nach tagelanger Forschung ist es mir gelungen, den Nachweis zu erbringen, daß der Antiriad-Anzug ein unentbehrliches Hilfsmittel für alle Hobby-Gärtner darstellt. Man beachte folgende Vorzüge:
A: Das Kleinst-Treibhaus, speziell zur Aufzucht von Diskettenbäumchen (natürlich wachsen Disketten auf Bäumen — wo sonst?).
B: Die selbstlenkende Harke, die allen Hindernissen wie Blumen aufgrund des eingebauten Radars von selbst ausweicht.
C: Der hyper-radikale Rasenmäher (wo der hintritt, wächst kein Gras mehr).«

Die folgenden zehn Leser haben außerdem jeweils drei Spiele gewonnen:

Oliver Baeck, Celle
Michael Becker, Krefeld
André Sergio Courté, Gelsenkirchen
Michael Herzog, Delmenhorst
Thomas Kuhn, Wewelsfleth
Daniel Rädel, Immenstaad
Jan Schmidt, Bornheim-Uedorf
Thomas Weiss, Waldsassen
Ralf Weierstall, Wuppertal
Ren Weiskircher, Hüttigweiler

Abschließend zur allgemeinen Belustigung noch einige Definitionen:
Zu A: Karnevalshütchen; ABC-Waffen-sichere Diskettenbox; Diskettenraspler (schnell und leise); Christbaumkugel mit eingebautem Glockenspiel, das »Es ist ein Robot entsprungen« mit 200facher Geschwindigkeit spielt; Schalldichter Anordnungsaufhalter (Hält jede Anordnung eines Vorgesetzten ab. Auf Wunsch auch so lieferbar, daß alle Befehle umgewandelt werden in die Worte »Schon gut,

Die Spiele-Hitparaden März 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder alle vier Wochen mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redaktion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Computerspiele verlost. Diesmal stiftete Kingsoft »Typhoon« (Atari ST), »Zyron« (C 64) und »Quiwi«. Die Gewinner sind:

Stefan Arntz, Elsdorf
Martin Begusch, A-Südstadt
Klaus Bostelmann, Hamburg
Marco Exner, Bergkamen
Markus Genniger, Köln
Martin Gößnitzer, A-St. Andrä
Jürgen Harbrecht, Habichtswald
Frank Jansen, Schmidtheim
Lars Jedenat, Solingen
Peter Knörzer, Bad Dürkheim
Armin Länger, Kirchheim
Olaf Lützow, Berlin
Thilo Masuhr, Dettenheim
Thomas Meyer, Melle
Martin Miessl, A-Hermagor
Jan Pfeil, Wolfratshausen
Alexander Preyer, Hassfurt-Sylbach
Alexander Prinz, Haiger
Claudius Quick, Hannover
Michael Rymarczyk, Nienburg/Weser
Rainer Schäuble, Vöhringen
Lothar Steidle, Schönberg

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Nemesis«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. **(1) World Games** (Epyx)
2. **(2) Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
3. **(4) Leader Board** (Access/U.S. Gold)
4. **(7) Elite** (Firebird)
5. **(6) Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
6. **(3) The Bard's Tale** (Electronic Arts)
7. **(8) Winter Games** (Epyx)
8. **(5) Mission Elevator** (Eurogold)
9. **(-) Antiriad** (Palace)
10. **(-) Intern. Karate** (System 3)



Großbritannien

1. **(4) Gauntlet** (U.S. Gold)
2. **(1) Paperboy** (Elite Systems)
3. **(7) 180** (Mastertronic)
4. **(-) Footballer of the Year** (Gremlin)
5. **(-) Space Harrier** (Elite Systems)
6. **(6) Ollie and Lisa** (Firebird)
7. **(-) BMX-Simulator** (Code Masters)
8. **(-) Konami's Coin-Op Hits** (Imagine)
9. **(3) Trivial Pursuit** (Domark)
10. **(8) Five Star Games** (Beau Jolly)



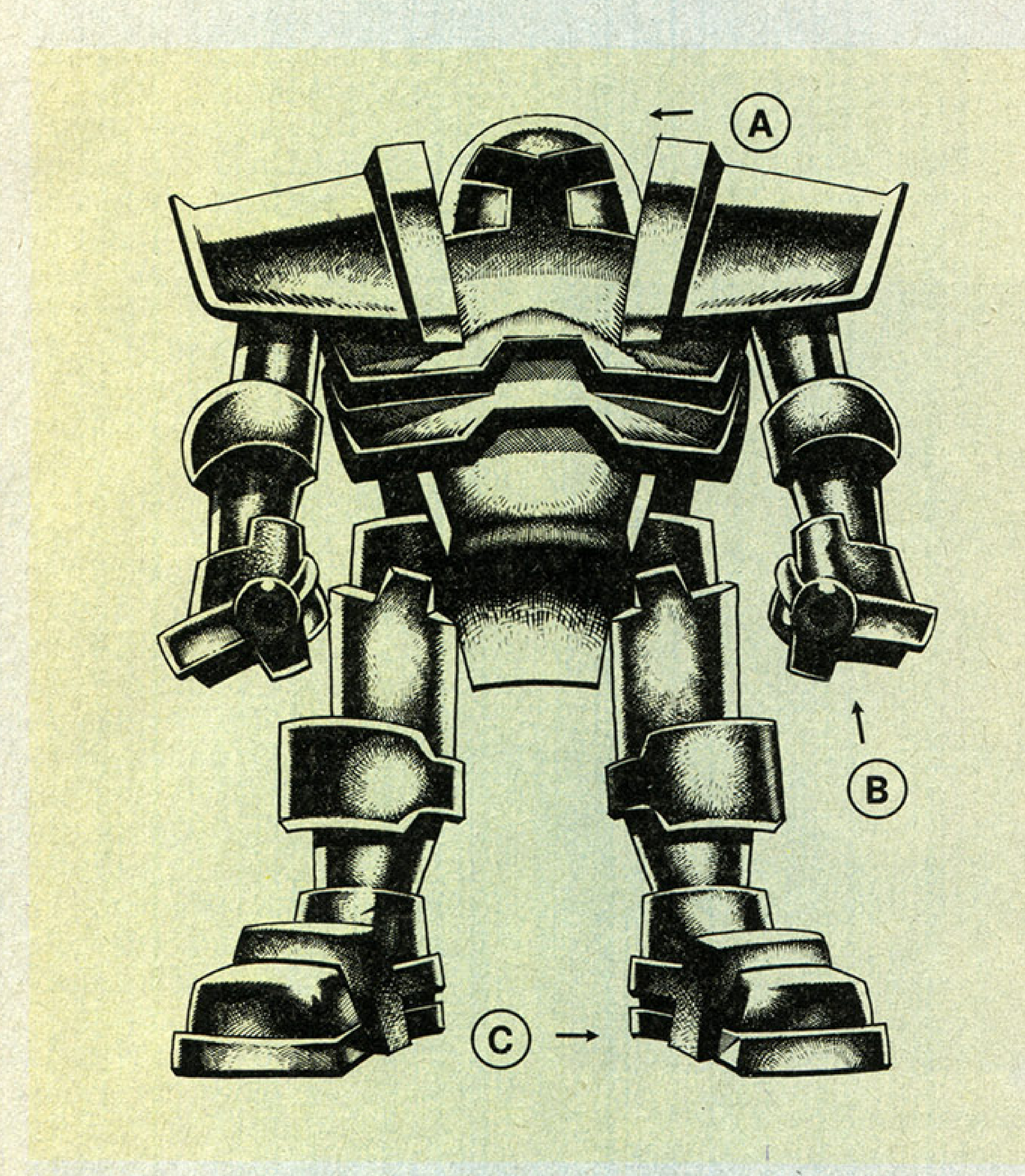
U.S.A.

1. **(3) Marble Madness** (Electronic Arts)
2. **(-) Gunship** (Microprose)
3. **(1) Leader Board** (Access)
4. **(4) Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
5. **(2) Silent Service** (Microprose)
6. **(6) Rock'n Wrestle** (Melbourne House/Mindscape)
7. **(-) Aliens** (Activision)
8. **(-) Knight Games** (English Software/Mastertronic)
9. **(5) Hacker II** (Activision)
10. **(8) Mean 18** (Accolade)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. **(2) World Games** (Epyx)
2. **(4) Werner** (Ariolasoft)
3. **(-) Winter Games** (Epyx)
4. **(-) Silicon Dreams** (Rainbird)
5. **(-) Hacker II** (Activision)
6. **(-) Acro Jet** (Microprose/U.S. Gold)
7. **(7) Master Chess** (Mastertronic)
8. **(-) Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
9. **(-) Heartland** (Odin)
10. **(8) Power Ball** (Mastertronic)



Müller. Sie bekommen die Gehaltserhöhung.«)
Zu B: Hexenbesen-Halter für »Hexenküche«; Longdrink-Mixer; Turbo-Stricknadel; Patentwerkzeug zum Freilegen verklemmter Disketten aus dem 1541-Laufwerk; Vollautomatischer Robotservoarm mit Gurkenschneidemesser und Netzadapter für ältere Modelle wie Amiga 2001 und Spectrum 700 MByte.
Zu C: Verzweifelter Versuch von Commodore, ein gutes Floppy-Laufwerk herauszubringen. (hl)

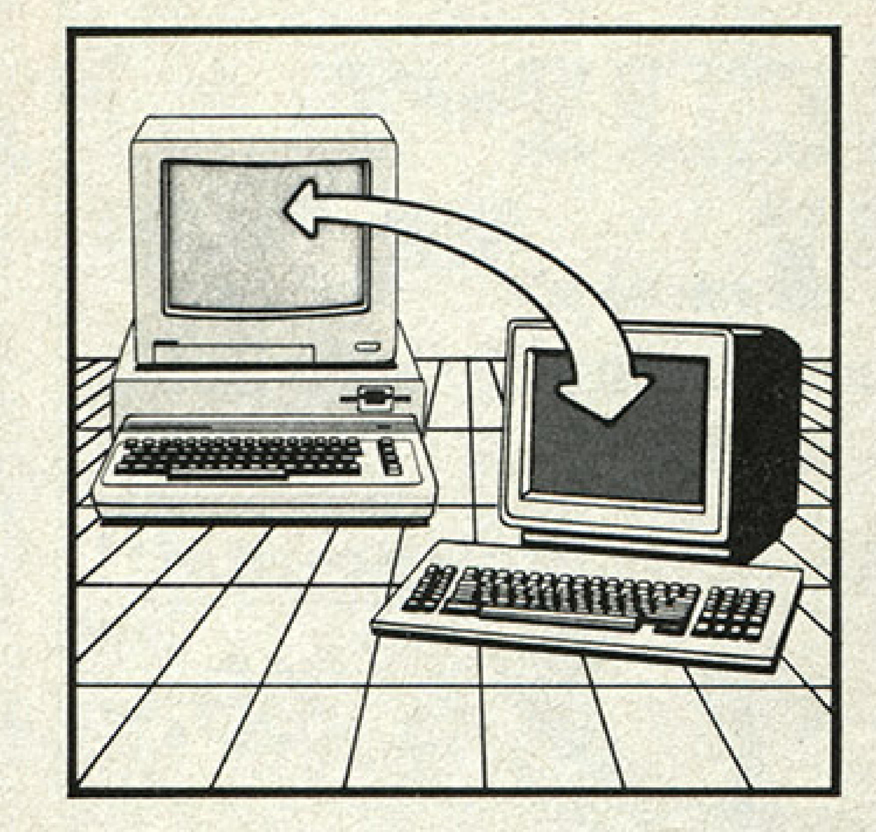
Anleitung des Monats

Die Anleitung des Monats flatterte uns diesmal in Form einer Weihnachtskarte ins Haus. Mastertronic sandte uns neben netten Grüßen eine Anleitung, wie man die Weihnachtsfeiertage überlebt. Diesen Gag wollen wir euch (wenn auch verspätet) nicht vorenthalten. Da die Karte in Englisch verfaßt wurde, hier unsere deutsche Übersetzung:

1. Schalten Sie Ihren Computer in den Heiligabend-Modus. Öffnen Sie ein Auge und sehen Sie, wie der Weihnachtsmann durch den Kamin in Ihre Wohnung kommt. Kommen Sie ihm nicht in die Quere, sonst verschwindet er sofort!
2. Schalten Sie Ihren Computer nun in den Feiertags-Modus. Innerhalb der nächsten 16 Stunden können Sie beobachten, wie verschiedene Dinge wie Sherry, Wein, Truthahnbraten, Pudding und Süßigkeiten erscheinen und sofort wieder verschwinden (Achtung! Der Computer darf nicht im Diät-Modus sein, sonst ist dieser Teil des Spiels sehr langweilig!).
3. (Der Urlaubs-Modus schaltet sich nun ein und bleibt so lange aktiviert, bis Sie in den Neujahr-Modus umschalten.) Während dieser Zeit dürfen Sie ja nicht die langsamen, monotonen Akitivitäten auf dem Bildschirm stören. Abwechslung bieten spielende Kinder und kreischende Erwachsene, die die Treppe hinunterstürzen, nachdem Sie über das neue Schaukelpferd gestolpert sind.
4. Nun tritt der Neujahr-Modus in Aktion. Am Anfang kann das Bild etwas verschwommen oder doppelt sein, doch dies legt sich bis zum 2. oder 3. Januar. (bs)

Noch mehr Spielhallen-Umsetzungen

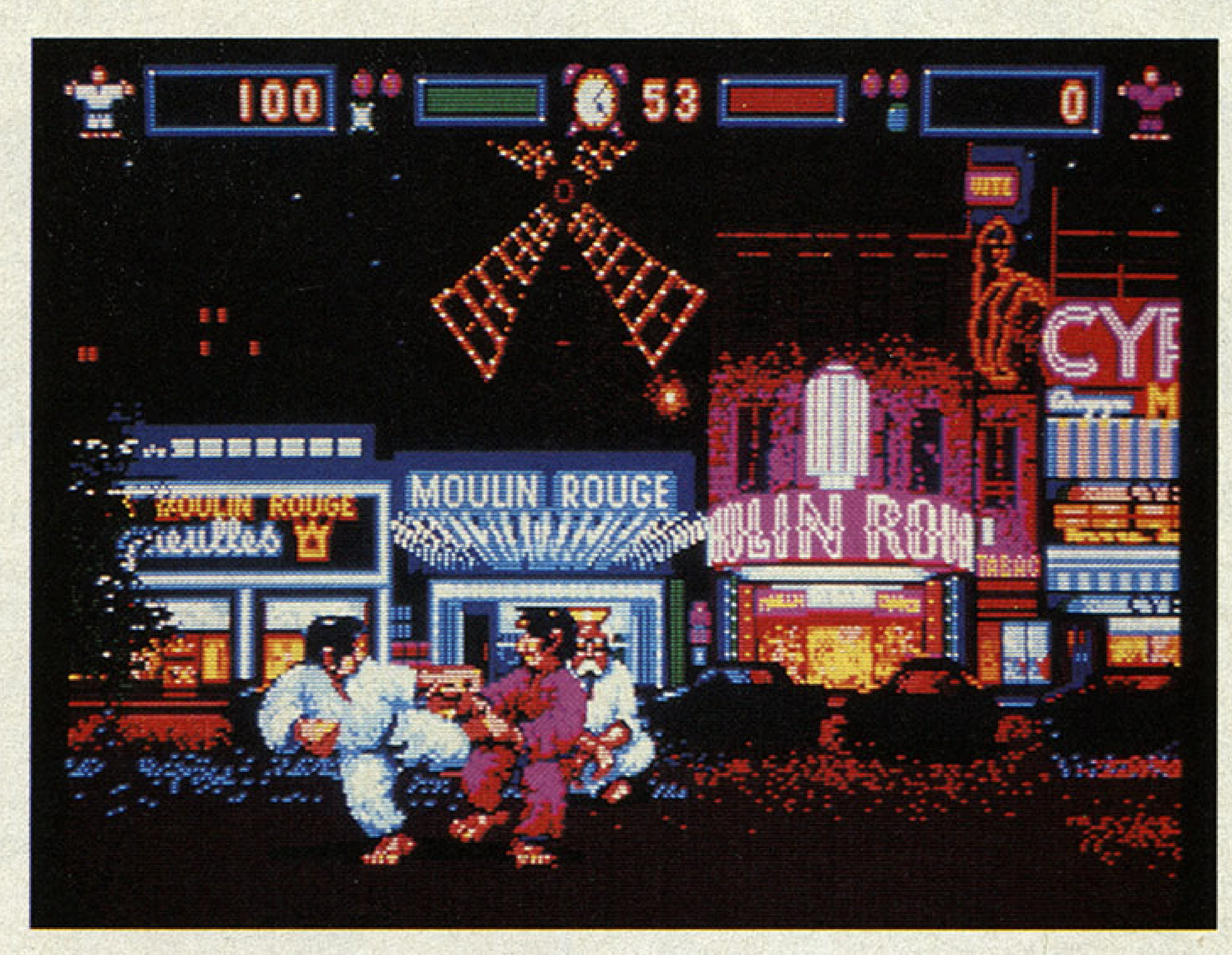
Electric Dreams kündigt nach »Enduro Racer« gleich eine ganze Liste von Spielhallen-Umsetzungen an. Dazu gehören: »Super Sprint«, ein Autorennspiel, bei dem man die Strecke aus der Vogelperspektive sieht, »Quartet«, bei dem sich bis zu vier Spieler durch ein Science-fiction-Labyrinth kämpfen, »Rampage«, ein sehr witziges Spiel, bei dem man als Kino-Monster Häuser zerstört und andere fiese Dinge macht, »Fire Trap«, bei dem sich der Spieler aus einem brennenden Hochhaus retten muß, und »Wonder Boy«, bei dem ein kleiner Steinzeitjunge viele Abenteuer im Dschungel erlebt. (bs)



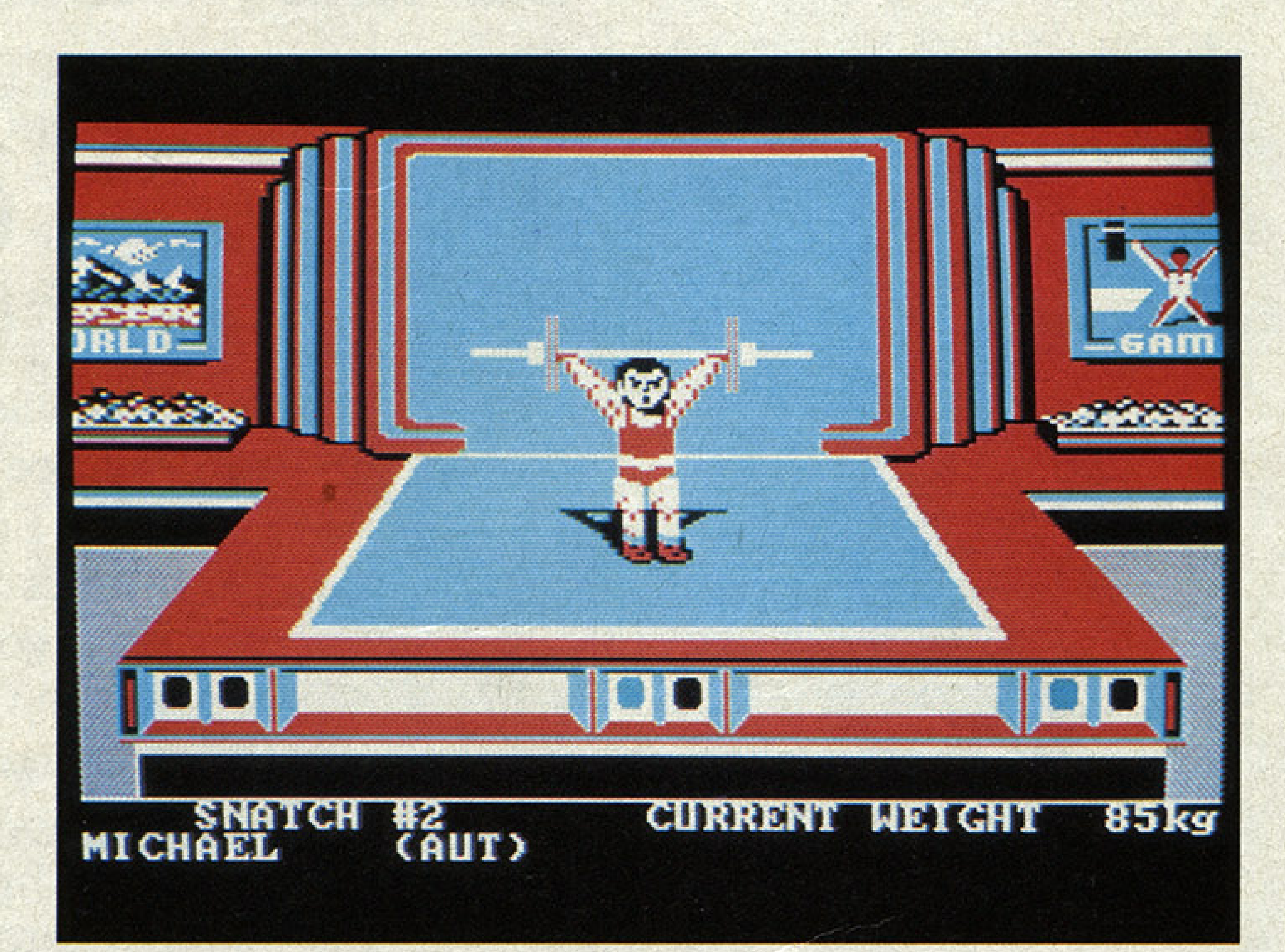
Kurz und bündig

Diesen Monat tat sich außergewöhnlich wenig auf dem Umsetzungsmarkt, gerade was die 8-Bit-Atari-Computer, den C 16 und die MSX-Systeme betrifft. Wir konnten eigentlich nur schlechte Nachrichten für die Atari-Besitzer in Erfahrung bringen. So wird, entgegen vorheriger Ankündigungen, »Marble Madness« von Electronic Arts nicht für die Atari-8-Bit-Computer erscheinen. Auch die Programmierer von Lucasfilm werden von den Spielen »Labyrinth« und »Pegasus« nur Apple- und C 64-, aber keine Atari-Versionen herausgeben. Als Grund wird jeweils angegeben, daß 1986 die Verkaufszahlen für Atari XL-Software erheblich gesunken sind.

Im Gegensatz dazu sprudelt es nur so von Umsetzungen für den Atari ST. Die jüngsten Produkte sind »Arcticfox«, das auf dem ST erheblich schneller als auf dem Amiga ist, und »International Karate« (im Bild), das gegenüber den 8-Bit-Versionen eine schönere Grafik und einen neuen Spielmodus bietet, der leider nicht in der Anleitung beschrieben ist. Drückt man die Taste <F4>, erscheinen zwei weiße und ein roter Kämpfer auf dem Schirm. Die zwei weißen Spieler müssen nun versuchen, den roten Computergegner zu treffen. Allerdings können sich die beiden auch gegenseitig außer Gefecht setzen, was Punkte für den Computer gibt. Ebenfalls neu ist die Replay-Funktion, die die schönsten Hiebe in Zeitlupe wiederholt.



Jetzt darf auch auf dem ST zugehauen werden: »International Karate« bietet zehn verschiedene Hintergrundgrafiken, eine besser als die andere



Eine Reise um die Welt . . mit »World Games« für die MS-DOS-kompatiblen Computer. Im Bild sehen Sie das Gewichtheben in Rußland.

Für den IBM und seine kompatiblen MS-DOS-Kollegen erscheinen jetzt auch vermehrt Spiele. Sie setzen allerdings in der Regel den Besitz einer Farb-Grafik-Karte voraus! Vor dem Kauf also immer den Händler fragen, ob die Software auch auf dem eigenen MS-DOS-Computer läuft.

Ein Software-Klassiker und Redaktions-Liebling hat seinen Weg zu den PCs gefunden. Die Rede ist von »Boulder Dash«, dessen jüngste Version, »Boulder Dash Construction Kit« erst in der Ausgabe 1/87 von uns getestet wurde. Dort finden Sie eine ausführliche Erklärung des Spielprinzips. Die Umsetzung nutzt die Fähigkeiten des Computers gut aus und kann rundum all jenen empfohlen werden, die ein intelligentes Geschicklichkeits-Spiel suchen.

Auch »World Games« (Test in Happy 12/86), einer der Weihnachtsrenner 1986, ist jetzt für MS-DOS-PCs erhältlich. Dieses Programm zeigt deutlich, wo die Grenzen dieser Computer liegen. So gibt es Schwierigkeiten beim Scrolling und der Grafik-Animation. Trotzdem konnte der Spielwitz des Programms weitgehend bewahrt werden. Nur-PC-Besitzer werden mit dieser Version sicherlich sehr zufrieden sein. Sollten Sie allerdings neben Ihrem MS-DOS-Gerät einen anderen Computer wie C 64, Atari ST oder Amiga stehen haben, sollten Sie auf eine andere Version zurückgreifen.

Nun noch kurz zum C 64, für den inzwischen eine Umsetzung von »Starglider« (Test in Happy 1/87) erschienen ist. Die uns vorliegende Version hat eine sehr langsame Grafik, die sich bei weitem nicht mit dem Atari ST-Original messen kann. Man sollte halt keine 16-Bit-Spiele, bei denen es vor allem auf die Geschwindigkeit ankommt, auf den C 64 umsetzen, da viel des Spielwitzes verlorengeht. (bs)





„Ein Blick hinter die Kulissen: Mit Helinä, unserer Layouterin, spreche ich gerade das nächste »Hallo Freaks« durch. Wo kommt die Karte hin? Paßt der lange Text noch auf die Seite? Helinä sorgt souverän dafür, daß Drachen und Zauberer nicht durcheinander purzeln."

Eure Petra

Marble Madness

Samu Melkko aus Bodenmais spielt gern »Marble Madness«. Im ersten Level erschien plötzlich folgende Meldung auf dem Bildschirm:
CONGRATULATIONS!
HUGE BONUS BEING ADDED...
THE PASSWORD IN MY NEXT GAME IS GUS
Was es mit dieser Meldung auf sich hat, wissen wir auch nicht. Wer kennt sich damit aus?

Hacker II

Gerd Kerscher aus Schopfheim und sein Freund Holger haben einen Raumplan und ein paar kleine Tips zu »Hacker II«.
Zum Raumplan:

Die gestrichene Linie, die sich durch den Plan schlängelt, zeigt den Weg, den der Wächter auf einer Runde geht. Ein Rundgang dauert genau fünf Minuten, wobei er jedoch manche Stellen zweimal passiert.

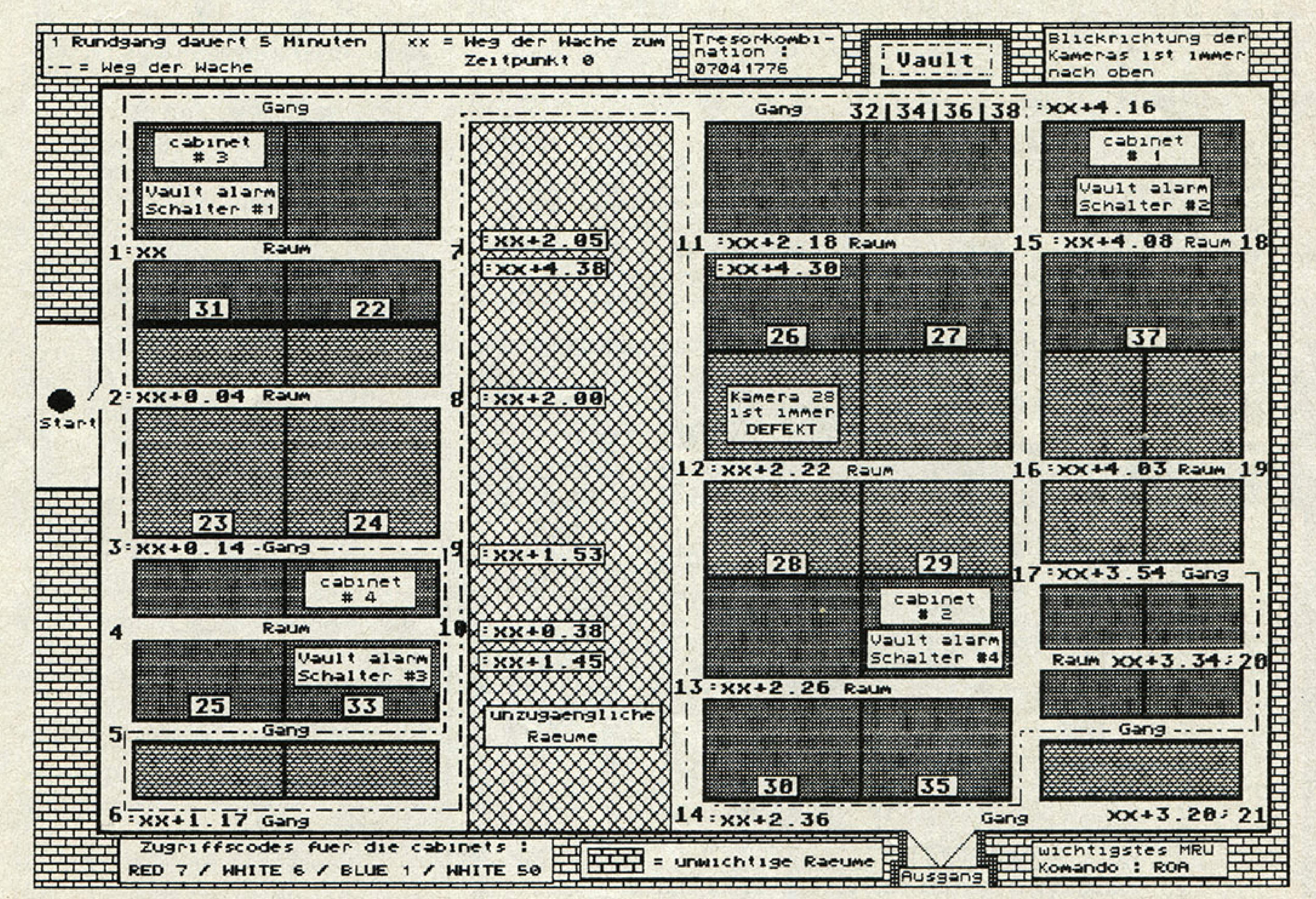
Die Kombination »xx + Zahl« gibt an, wann der Wächter an der entsprechenden Stelle vorbeikommt. Wenn an einer Stelle zwei dieser Kombinationen stehen, kommt der Wächter hier zweimal vorbei. Die einzelne Zahl, die bei einer solchen Kombination steht, ist die Nummer der Kamera, die an dieser Stelle aktiv ist. Nummern, die in einem Raum stehen, zeigen die Nummer der Überwachungskamera an. Nicht an jeder Kameraposition kommt der Wächter auf seiner Runde vorbei.

Wenn auf einem Weg das Wort »Raum« steht, dann handelt es sich um eine Raumdurchfahrt, sonst ist es ein Gang. In den Räumen, in denen der Begriff »Cabinet« steht, befindet sich einer der vier codierten Aktenschränke, die man öffnen muß, um an die Kombination für den Tresor heranzukommen.
Tips:
— Eine Kamera kann immer nur den Bereich bis zur nächsten Kamera überwachen.
— Die Blickrichtung der Kameras ist immer nach oben.
— Der Wächter überblickt jeweils den gesamten Gang. Falls er sich an einer Wegkreuzung befindet, überblickt er beide Gänge. Räume kann er nicht einsehen.
— Die Zugriffcodes für die gesicherten Aktenschränke lauten:
Erster Aktenschrank: RED 7
Zweiter Aktenschrank: WHITE 6
Dritter Aktenschrank: BLUE 1
Vierter Aktenschrank: WHITE 50
— Um einen der Aktenschränke zu öffnen, sollte man zuerst das Livebild der Kamera einschalten, die den Raum überwacht. Dann das Videoband starten und exakt bis zu dem Punkt vorspulen, an dem die Zeit auf dem Videoband und die wirkliche Zeit übereinstimmen. Danach sollte man das Bild mit Hilfe der Bypass-Kamera auf den Security-Monitor einspielen, damit man ungestört arbeiten kann. Der eigene Monitor zeigt weiterhin das echte Bild aus dem Raum, aber von den Sicherungstruppen kann die MRU nicht geortet werden.

Zorro

Hier einige Tips und ein paar Fragen zum Action-Adventure »Zorro«. Thomas Niggel aus Königsbrunn schreibt:
— Den Blumentopf als zusätzliches Gewicht gegen den Stein mit auf die Wippe legen, damit sich die Sperre hebt.
— Dem Sitzenden die Flasche geben und auf ihm hochspringen.
— Gegner am Kronleuchter aufhängen und im Keller den Becher holen.
— Das Brandeisen auf den Ofen legen, erhitzen, die Kuh damit markieren und das Hufeisen nehmen.
— Mit der Trompete stellt man sich auf die Wippe, spielt einen Ton und läßt sich von einem Gegner hochkatapultieren.
— Nachdem man in das Grab gestiegen ist, darf man kein Leben mehr verlieren und muß Hufeisen, Becher und Schuh haben.
Die nächsten Tips schickte Michael Rinke aus Hannover:
— Man muß das Taschentuch der Prinzessin aufnehmen, wenn sie es fallenläßt.
— Wenn man im Grab ist, darf man nicht die Geldsäcke nehmen, sondern muß ihnen folgen.
— Die Gefangenen müssen befreit werden, sie bilden eine Treppe.
— Nachdem man der Prinzessin das Taschentuch gegeben hat, geht man aus dem Schloß raus und dorthin, wo man die Trompete etc. bekommt. Dort findet man eine Rose. Diese Rose bringt man der Prinzessin ins Schloß.

Jetzt zu den Fragen. Christian Honner aus Friedberg will wissen: Wie komme ich über die Zugbrücke, ohne dabei ein Bildschirmleben zu verlieren? Patrick Dahm aus Norderstedt schafft es zwar, auf die Palme zu klettern, aber wenn er springen will, fällt er immer auf den Boden. Sebastian Weber aus Hof braucht einen Hinweis, wie er den Kelch hinter dem Aufzug nehmen kann und wie man die Stiefel vor dem Haus mit der Palme bekommt.



Raumplan zu »Hacker II«



Trinity

Rainer Fuchs aus Frankfurt hat auf seinem Atari ST das Infocom-Adventure »Trinity« gelöst.

London (15 Punkte)

Zuerst von der alten Frau Vogelfutter kaufen. An der Sonnenuhr den »Gnomon« herausdrehen und mitnehmen. Am Teich den Papiervogel aufnehmen und mit dem Ball den Regenschirm vom Baum werfen. Den einsamen Kinderwagen zum Lancaster Walk schieben. Dort die Vögel füttern und versuchen, den Rubin mitzunehmen (was aber nicht gelingt). Den Kinderwagen öffnen und hineinklettern. Nach dem Drehen des Windes den Regenschirm öffnen. Am Long Water alles aufnehmen, in das Wasser und durch die weiße Tür gehen.

Fantasie-Welt (34 Punkte)

Hier kann man auf mehrere Arten vorgehen. Am besten holt man sich zuerst den leuchtenden Scheit aus dem Südsumpf und geht damit zum Arbor. Dort findet man eine Axt. Außerdem vertauschen sich beim Durchgang durch den Arbor die Richtungen Ost und West, das heißt die Karte wird seitenverkehrt. Dies kann man an der Inschrift auf dem Denkmal am Arboreturm feststellen. Dadurch paßt jetzt der Gnomon in das Gewinde der Sonnenuhr auf dem Turm! Nachdem man den Hebel bewegt hat, kann man durch Drehen des Pfeiles auf der Sonnenuhr auf eine der Zahlen die entsprechende weiße Tür öffnen. Am besten dreht man die Welt jetzt wieder um, indem man erneut durch den Arbor geht.

Unter der Klippe sollte man einmal in den Bienenstock fassen und vor der Biene dann zum Nordsumpf fliehen, wo diese von der Fliegenfalle gefressen wird. Wenn man dann nochmal in den Bienenstock faßt, bekommt man den Honig. Diesen gibt man in den Kessel im Innern des Hauses. Dort sollte man auch dem Papagei zuhören. Im Garten findet man Knoblauch, der auch in den Kessel kommt. Mit der Axt fällt man den Baum am Rand der Schlucht und gibt ihm noch einen Stoß in die richtige Richtung.

Jetzt sollt man die erste weiße Tür passieren. Dazu stellt man den Pfeil auf der Sonnenuhr auf 3, geht mit dem leuchtenden Holz zum Ossuary, schaut dort unter den Knochen nach und nimmt den Schlüssel mit. Nach dem Aufenthalt in Welt 3 geht man zum Barrow, dreht den Schlüssel im Schloß herum und gelangt dann in die Eishöhle. Dort kann man mit der Axt einen Eiszapfen von der Decke lösen. Mit dem Eiszapfen rennt man auf den Turm und verhindert so das Schmelzen des Eises. Die Sonnenuhr auf 2 stellen. Mit dem Eiszapfen auf dem schnellsten Weg zum Krater und dort das Metall mit dem Eis abkühlen. Mit der Axt und mit dem Metall geht man zum Promontory, klettert dort in die Seifenlauge und wartet, bis man sich im Innern einer Seifenblase befindet. In dieser geht man durch die weiße Tür am Wasserfall. Nach der Rückkehr aus dem Weltraum geht man durch die Tür auf der Mesa zur Südsee. Von dort zurück, hat man alle Zutaten für den Kessel. Mit der Axt schlägt man ein Loch in die Kokosnuß und läßt die herausfließende Milch in den Kessel laufen. Dann wirft man den toten Skink dazu. Den Vogelkäfig mitnehmen; daß beim Öffnen der Papagei wegfliegt, macht nichts.

Anschließend besucht man die Welten 5 und 6. Mit dem Spaten öffnet man den Deckel des Sarges (auf dem Friedhof) und nimmt der Mumie das Geldstück aus dem Mund. Die Schuhe und das Totenhemd zieht man an. Den Emerald in den grünen Schuh einstecken. Jetzt ist man bereit, dem Tod gegenüberzutreten. Vorher stellt man die Sonnenuhr auf 7. Am Fluß wartet man, bis das Totenschiff anlegt, klettert hinein und gibt dem Fährmann seinen Lohn. Auf der anderen Flußseite geht man dann durch Tür 7.

Tür 2: Weltraum (3 Punkte)

Hier braucht man den Magnet, die Axt und den Skink und muß sich in einer Seifenblase befinden. Den Skink erdrückt man und wartet dann, bis man am Satellit hängt und dieser sich der weißen Tür genähert hat. Dann schlägt man mit der Axt ein Loch in die Blase.

Tür 3: Untergrund (5 Punkte)

In dieser Phase muß man den leuchtenden Scheit dabei haben. Die Laterne anzünden und im mittleren Raum ablegen. Im westlichen Raum den Holzscheit in den Spalt werfen, den Skink fangen und in die Tasche stecken. Das Walkie-Talkie und die Laterne mitnehmen (Laterne ausschalten!).

Tür 4: Südsee (3 Punkte)

Im Bunker die Box öffnen und den Knopf drücken. Dann am Weststrand warten, bis die Flut die Kokosnuß aufgenommen hat. Jetzt bittet man den Delphin, die Nuß zu holen.

Spectrum
Schneider
Commodore
auf K + D

HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO BE A TOP GUN

Höchste Anforderung ist Grundvoraussetzung.

Dieses Flugsimulationsspiel läßt Euch den Film-Hit hautnah miterleben.

Wagt Euch – nur auf Euch allein gestellt – als Pilot des Superflugzeugs F 15 in die Gefahrenzone!

Ausgefeilte Vektor-Grafik und ein geteilter Bildschirm erlauben einem oder zwei Spieler Kopf an Kopf oder gegen den Computer zu spielen. Ihr habt alles an Bord, was Ihr braucht – der Rest liegt an Euch!
Erfüllt Ihr die Voraussetzungen, könnt Ihr den Anforderungen standhalten? Jetzt zählt nur noch der Pilot!

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.



Ocean Deutschland, 4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution in Österreich: Karasoft

Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von   **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel**

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone
Beach Head
Beach Head II
Blue Max
Desert Fox
Green Beret
Paratrooper
Raid over Moscow
Rambo II
River Raid
Seafox/Seawolf
Speed Racer
Stalag I
F 15 Strike Eagle
Tank Attack
Theatre Software

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.



Tür 5: Sibirien (1 Punkt)
Man braucht hier den Vogelkäfig. Zum Klippenrand laufen, in den Spalt schauen, den Lemming fangen und in den Käfig stecken und verschließen.

Tür 6: Japan (4 Punkte)
Ohne Regenschirm und Papiervogel braucht man hier erst gar nicht anzufangen. In der Luft schon den Schirm aufspannen und man landet weich und sicher. Im Bunker den Spaten mitnehmen. Dann gibt man dem Kind den Regenschirm und den Papiervogel. Nachdem sich der Vogel verwandelt hat, kann man auf ihn klettern und wieder aus dieser Welt wegfliegen.

Tür 7: New Mexico (35 Punkte)
Hier braucht man das Walkie-Talkie, den Käfig samt Lemming und die Laterne, sowie die Tüte mit Vogelfutter. Nach dem Öffnen des Buches findet man einen Karton, auf dessen Rückseite sich ein Schaltplan befindet. Die Lampe sollte man gleich anschalten. Nachdem die Leute draußen verschwunden sind, kann man gefahrlos den Turm verlassen, an dessen Fuß schon der Roadrunner wartet. Man nimmt den Rubin und setzt ihn in den roten Schuh ein. Dann eilt man zum Jeep, schaut sich die Anzeigen des Radio an und stellt das Walkie-Talkie auf die gleiche Frequenz ein. Jetzt zieht man die Antenne heraus und aktiviert das Walkie-Talkie. Am Rand des Wasserreservoirs legt man alles ab, klettert auf die Windmühle und versucht, das Fernglas zu nehmen. Nach dem Sturz ins Wasser klettert man heraus und kehrt mit der wasserdichten Laterne ins Wasser zurück. Das Fernglas mitnehmen.

Jetzt geht man ins Haus und flieht vor der Klapperschlange in den Schrank. Tür hinter sich schließen! Den Käfig öffnen, dann die Schranktür. Unter den Papieren findet sich ein Schraubenzieher. Diesen und das Messer aus der Küche mitnehmen. Jetzt eilt man zur bewachten Hütte und schaut mit dem Fernglas in den Bunker. Den dabei entdeckten Schlüssel läßt man sich vom Roadrunner holen. Mit dem Schlüssel kann man die Box am Fuß des Turms öffnen. Den Schalter legt man um. Um nicht Alarm auszulösen, schließt man den Schalter gleich wieder. Dabei auf die Durchsagen im Walkie-Talkie achten! Jetzt geht man zum Blockhaus und wartet, bis der Roadrunner auf dem Schäferhund sitzt. Dann legt man die Tüte ab und geht gleich zum Turm. Da der Roadrunner nun die Wachen ablenkt, kann man gefahrlos auf den Turm steigen und im Inneren verschwinden. Dort öffnet man mit dem Schraubenzieher den Schaltkasten und wartet, bis die Walkie-Talkie-Durchsagen bekanntgeben, daß der Auto-Sequencer läuft. Dann schneidet man mit dem Messer das richtige Kabel durch. Welches Kabel das richtige ist, erfährt man aus der Durchsage beim Umlegen des Relaisschalters am Fuß des Turms und dem Vergleich mit dem Schaltplan.

Jetzt gelangt man zurück nach London, wo das Spiel beim Versuch, der alten Dame erneut zu helfen, endet.

Elite

Georg Feinermann aus Lampertheim hat sich sehr über die vielen Tips zu »Elite« in Ausgabe 11/86 gefreut. Er gibt weitere Tips und Informationen, sowie die Antwort auf die Frage von Peter Hoffmann. Georgs Tips gelten für die deutsche Version für Schneider-Computer.

Das erste Abenteuer erwartet den Spieler, wenn bei Hyperspace auf dem Bildschirm die Meldung »Achtung, Auslauf von Brennstoff« erscheint (Treibstoff = 0); gefolgt von: »Mayday! Mayday! Coriolis ist in Gefahr!«. Bei Georg passierte das in der zweiten Galaxis, Planet Esgebi.

Diese Meldung blinkt dann so lange auf dem Bildschirm, bis man gelandet ist. Jetzt die Taste <2> (Kaufen) drücken und auf dem Bildschirm erscheint eine Sonne und darunter der Text: »Die Sonne wird explodieren! Retten Sie uns! (J/N)«. Gibt man <J> ein, befinden sich jetzt Flüchtlinge im Laderaum. Das Dumme an der Geschichte ist, daß es keinen Treibstoff zu kaufen gibt; man muß schon galaktischen Hyperraum einsetzen.

Gelingt es nun, heil zur nächsten Station zu kommen und dort zu landen, dann drückt man die Taste <3> (Verkaufen). Auf dem Bildschirm erscheint die Meldung: »Sie haben uns gerettet! Danke, Commander!«. Anschließend findet man als Belohnung 100 g Edelsteine im Laderaum.

Jetzt zur Frage von Peter Hoffmann (Vollausstattung des Schiffes setzt Georg voraus). Bei dem unsichtbaren Schiff handelt es sich um den Typ »ASP MK II« (siehe auch Handbuch, Seite 54).

Der Kampf mit dem unsichtbaren Schiff ist vielleicht das Schwierigste von »Elite« überhaupt. Man kann sich zuerst nur am Radar orientieren (und an den Laserblitzen). Die Tarnfähigkeit hat aber ihren Preis, und zwar die Energie. Das heißt, das Schiff wird nach einer Weile wieder sichtbar, zumindest teilweise (es blinkt). Und das ist Ihre Chance. Haben Sie das Schiff abgeschossen, müssen Sie unbedingt den Container mit dem Raumgreifer holen; auf dem Bildschirm erscheint »Tarnmechanismus«. Man aktiviert (und stellt wieder ab) den Tarnmechanismus mit der <Y>-Taste und der Bildschirm verdunkelt sich (Achtung: Energie!).

Kleiner Tip: Sind Sie nun endlich im Besitz des Tarnmechanismus, sollten Sie auf Nummer Sicher gehen und die Rettungskapsel aktivieren. So gelangen Sie sicher zur nächsten Station und erhalten ein neues Schiff mit der gleichen Ausstattung. Jetzt den Spielstand speichern und man ist wieder einen Schritt näher zum »Elite«.

Nun zu der Spezial-Mission. Es wird ein Planet in der jeweiligen Galaxis ausgewählt (bei Georg war es in der vierten Galaxis der Planet Isrema) und folgende Meldung ausgegeben: »Mayday! Isrema ist angegriffen worden!«. Direkt nach der Landung erscheint: »Gesucht von GALCOP: Ein mutiger Commander für eine besondere Mission. Interessieren Sie sich dafür (J/N)?«. Gibt man <J> ein, erscheint: »Thargonen benützen Raumfahrtstation aus Isrema als Hauptquartier für Streitkräfte, die Planeten angreifen werden. Ihre Mission: Die Raumfahrtstation zu vernichten. Nehmen Sie diesen Störmechanismus für das E.C.M. System (Sie werden es nötig haben). Alles Gute!«. Haben Sie Ihren Zielplaneten erreicht, müssen Sie auf die Station eine Rakete abfeuern, erst dann funktionieren die Tasten <E> und <C> und Sie können ruhig landen. Sie brauchen sich um die thargonischen Invasionsschiffe, die Ihnen entgegenkommen, nicht zu kümmern (Tarnmechanismus einschalten). Nach der Schlacht einen beliebigen Planeten anfliegen; nach der Landung erscheint folgende Meldung: »In Anerkennung Ihres außerordentlichen Mutes, bieten Ihnen die Einwohner des Planets Isrema Ihre höchste Auszeichnung an: Den Orden der rettenden Engel. Leben Sie wohl!«. Danach steht in der Kopfzeile statt Commander <Name>: Erzengel Florence.

Die nächsten Tips kommen von Norbert Fahrenkrug aus Hamburg. Norbert ist inzwischen elfmal durch die Galaxien geflogen, hat sich wochenlang durch fabrizierten Raumschrott gearbeitet und ist nun endlich »Elite«, obwohl er keine Spezial-Mission bestanden hat.

— So entkommt man den Thargoiden

Beim Eintritt in das »Nichts« visiert man eine der drei/zwei Fluggruppen an und zerstört dort das (die) Mutterschiff(e). Dann zündet man die Energiebombe und geht in eine Looping-Drehung (bei Vollspeed). Diese Drehbewegung nicht verlassen, denn so kann man nicht getroffen werden. Es reicht aus, nur auf die Schiffe (achtkantige) zu schießen, die einem vor den Bug kommen. Hinterher die abgesetzten Tochterschiffe als Container aufnehmen.

— Tip für verschlagene Piraten

Kommt Euch ein Händler auf Kollisionskurs entgegen (BOA-Klasse am besten), dann schießt ihn erst im letzten Augenblick ab. Dadurch tauchen die Güter direkt vor Eurem Bug auf und Ihr könnt mit ein wenig Übung alle gleichzeitig aufnehmen.

— Hilfsmittel Landecomputer

Um zu verhindern, daß der LC genauso viel Zeit zum Landen benötigt wie ein »harmloser Pilot«, wird die Raumstation so angeflogen, daß sie sich um die Vertikal-Achse dreht. Dann fliegt man mit Vollspeed zwischen der Raumstation und dem Planeten durch (Kompaß beachten). Sobald die Farbe des Orientierungsstriches wechselt, den LC aktivieren.

— Händler-Tips


Achtung bei Verwendung des Anti-Raketen-Systems, denn dabei wird die Energie von den Schirmen genommen. Das ist sehr unangenehm, wenn sowieso nur noch ein Schirm intakt ist.

Fremde Güter oder auch Thargons besitzen in bezug auf die Ladekapazität den gleichen Status wie Gold, Platin und Edelsteine. Es können maximal 199 kg/g/to mitgenommen werden. Vorsicht bei Mehrkauf! Als Norbert (mehrmals) versuchte, mehr zu erwerben, waren statt 199 kg nur noch 1 kg im Laderaum — das Geld für den versuchten Mehrkauf war jedoch vom Kapital abgezogen.

Pyramidenförmige Container enthalten Sklaven.

Achtung: Raketen reagieren auch auf wertvolle Container und zerstören diese bei Aktivierung.

Michael Port aus St. Ingbert schreibt: Als ich »kompetent« war, bekam ich in der ersten Galaxis den Auftrag, die Constrictor zu suchen. Ich habe den Planeten Reesdice patrouliert und die gesamte Galaxis durchstöbert, aber keine Constrictor gefunden.



★ Hallo Freaks

Druid

Manfred Wilka aus Riedstadt hat heiße Tips für alle Fans des Action-Spiels »Druid«:

— Zum Inhalt der Schatzkammern: Die drei magischen Kräfte kann man vernachlässigen, da sie in allen Schatzkammern zu finden sind. Es reicht aus, wenn stets etwa zwanzig Einheiten vorhanden sind; mehr als 29 Einheiten pro Kraft kann man sowieso nicht aufnehmen. Dafür sollten jederzeit mindestens fünf Schlüssel vorrätig sein, da diese schnell verbraucht sind, ohne sie das Weiterkommen aber unmöglich ist.

— Spielt man allein, so kann man auf den Golem verzichten, da seine Steuerung über die Tastatur äußerst umständlich ist. Beim Spiel zu zweit kann der Golem dagegen sinnvoll eingesetzt werden und es sollten immer zwei bis drei dieser Figuren vorrätig sein.

— Der Chaos-Zauberspruch ist der Invisibility vorzuziehen, da er nicht nur alle Gegner in der Umgebung des Druiden tötet, sondern auch seine Energie wieder auflädt und letztendlich bei der Vernichtung der Totenschädel sehr wichtig ist.

— In brenzligen Situationen oder bei Beginn in einem neuen Level kann ein Druck auf die Pause-Taste sehr hilfreich sein, denn dadurch erhält man ausreichend Zeit, um sich in Ruhe auf die Situation einzustellen und die richtige Entscheidung zu treffen.

— Funktioniert das Öffnen einer Tür nicht gleich beim ersten Mal, so muß man die Position des Druiden etwas verändern, das heißt ein kleines Stück nach oben oder unten gehen. Bei der Rückkehr in ein bereits absolviertes Spielfeld sind alle Türen wieder verschlossen.

— Bei der Verteidigung möglichst spät schießen, da für einen Gegner an einer anderen Stelle sofort ein neuer erscheint. Mit den drei magischen Kräften sollte man sparsam umgehen. Lieber einmal flüchten als immer nur kämpfen, denn der Druide ist etwas schneller als seine Verfolger und kann sie abschütteln. Vor allem an Ausbuchtungen kann man sie leicht abhängen, da sie sich bei der Verfolgung zuerst an der Positionshöhe des Druiden orientieren.

— Möglichst alle der (leicht erreichbaren) Schatzkammern aufbrechen, da deren Inhalt, vor allem in den höheren Levels, dringend benötigt wird.

— An den sich drehenden Druidenfüßen stets vollständig aufladen, da manchmal sogar der winzigste Rest Energie lebenswichtig sein kann.

— Mit den Schlüsseln sollte man äußerst sparsam umgehen und verschlossene Räume mit lediglich einer Schatzkammer nur dann betreten, wenn unbedingt ein Chaos-Zauberspruch oder ein Golem benötigt wird.

— Die kleinen, weißen Quadrate, aus denen die Gegner auftauchen, und die Seen und Flüsse niemals berühren, da dann die Energie des Druiden stark reduziert wird. Die großen, schwarzweißen Quadrate mit dem aufgezeichneten Kürbis sind nur am äußersten Rand der schwarzen Seite ohne Energieverlust begehbar.

— Wenn man einen der vier Totenschädel entdeckt hat, benutzt man einen Chaos-Zauberspruch, um so nahe an ihn heranzukommen, daß man ihn direkt berührt. Dann setzt man einen zweiten Chaos-Zauberspruch ein und der Totenschädel ist vernichtet.

— Die folgende Tabelle zeigt, wie viele Treffer man von den jeweiligen magischen Kräften braucht, um einen Gegner zu töten. Zur besseren Orientierung ist in Klammern eine geeignetere Bezeichnung der Kreaturen aufgeführt.

Gegner	Water	Fire	Electricity
1. Ghost (Geist)	1	1	2
2. Beetle (Käfer)	3	1	2
3. Slime (E.T.)	3	1	2
4. Devil (Drache)	3	3	1
5. Ralack (Fliege)	1	2	3
6. Snake (Schlange)	3	1	2
7. Skeleton (Skelett)	1	3	2
8. Wraith (Mönch)	3	2	2

Anzahl der benötigten Treffer

The Pawn

Thomas Schnellhardt aus München gibt Antworten und weitere Tips zum Grafik-Adventure »The Pawn«. Zuerst zu den Fragen, die in Ausgabe 2/87 standen.

1. Das Listing ist vielleicht der genialste Teil des Adventures. Gibt man »DEBUG« ein, so ist man ab diesem Moment unsterblich. Dieser Zustand ist daran zu erkennen, daß jede Zeile von nun an mit der eckigen Klammer anfängt, statt mit der spitzen.

2. Die Tomes bedeuten folgendes: Der gefährliche Zauberer Kronos hat mit dem Teufel einen Pakt geschlossen. Für magische Kräfte verkaufte Kronos seine Seele an Luzifer. Aber an dem Tag, an dem Kronos stirbt, wird seine Seele zur Hölle fahren und die grausamsten Qualen erleiden bis an das Ende aller Tage. Man findet dann noch einen wichtigen Zusatz: Kronos wird von dem Vertrag befreit, wenn er dem Teufel drei gute Seelen im Ausgleich zu seiner eigenen liefert!

2. Um den Safe oder die schwere Tür im Eisturm zu öffnen, braucht man einen blauen Schlüssel. Thomas gelang es bisher immer nur eins von beiden zu öffnen, da der Schlüssel zwar zu beiden Schlössern paßt, sich nach Gebrauch aber in Luft auflöst.

Um den Schlüssel zu bekommen, geht man in die Small Cave in den Höhlen am Saumpfad. Hier steckt man den weißen Stein in die Hosentasche und läßt alles andere fallen. Jetzt geht man zum Lava River. Durch zweimaliges Hochsteigen gelangt man ins Riverside Chamber, wo man die Mauer durchbricht (break wall with boots). Das eindringende Wasser spült einen zurück zum Corridor. Jetzt begibt man sich wieder in die kleine Höhle, nimmt die Gegenstände auf und geht abermals zum Lavafluß. Durch das Wasser ist die Lava abgekühlt und gibt den Weg nach Norden frei. Hier gelangt man in eine weitere Höhle, in der sich zwei Dinge befinden: Eine Notiz und ein Podest. Die Notiz ist ein Hinweis oder eine Warnung vor einem Labyrinth, das sich im Norden befindet. Wie der Name des Labyrinths (Irrelevant Maze) aber schon sagt, ist es für das Adventure nicht wichtig. Sollte sich jemand dort hinein verirren, kann er es nur mit »LEAVE MAZE« verlassen.

Versucht man nun in der Höhle das Podest zur Seite zu schieben, so taucht darunter eine kleine Nische auf, in der man den besagten Schlüssel findet.

Jetzt muß man sich entscheiden, ob man zur Wahl gehen will oder die Prinzessin befreit. Die Befreiung der Prinzessin bringt keine Punkte, die Wahl dagegen 10 bis 30, je nachdem, wen man wählt.

Befreiung von Prinzessin Lacey

Ausgangspunkt ist der Eisturm auf dem Plateau. Den Schneemann beseitigt man wie in Happy-Computer 2/87 beschrieben mit dem weißen Stein. Jetzt steigt man die Eisspirale im Innern des Turmes mit den Spiky Boots hinauf und geht nach Norden. Die schwere Tür, die den Weg versperrt, läßt sich mit dem blauen Schlüssel öffnen.

Mit »N« betritt man den Room of Incarceration und findet die Prinzessin, die vom Zauberer Kronos hierher entführt wurde, um König Erik zu erpressen. Verläßt man nun den Raum, folgt die Prinzessin auf Schritt und Tritt. Die Eistreppe würde allerdings das Gewicht von zwei Personen nicht aushalten, deshalb besser »CLIMB ICE TOWER WITH BOOTS« eingeben. Jetzt begibt man sich einfach zum Schloß in den Palastgarten, wo die Prinzessin davonläuft, um ihre Familie zu begrüßen (Verfolgung zwecklos).

Wahl


Wie in Ausgabe 2/87 beschrieben, geht man mit dem blauen Schlüssel zum Baumhaus der Zwerge. Östlich des Low Ceiling Room ist der White Room, der drei Ausgänge hat: Im Norden ein Büro, im Osten ein Wahllokal und westlich geht es natürlich zurück zum Low Ceiling Room.

Im Büro findet man unter dem Teppich einen Safe. Dieser läßt sich ebenfalls mit dem blauen Schlüssel öffnen und enthält nach genauem Untersuchen einen Stimmzettel. Mit dem Ballot Paper ausgestattet, betritt man das Wahllokal im Osten vom weißen Raum (nicht weißes Haus!). Hier hängen zwei Wahlurnen an der Wand: Eine kleine gegen und eine Große für Gringo Baconburger. Die Wahl erfolgt, indem man den Stimmzettel in eine der beiden Urnen fallen läßt. Stimmt man für Gringo, erhält man mehr Punkte.

Zu den Tips aus 2/87

Die Methode, die Frank Müller vorschlug (Kronos zuerst umgehen, die Potion Bottle besorgen und ihn dann umbringen), ist sicher nicht im Sinne des Programmierers, aber eine einfache und geniale Lösung. Wenn man so vorgeht, sollte man folgende Schritte beachten:

Kronos: Greetings stranger
Eingabe: Say "hello!"
Kronos: I'm having big trouble...
Eingabe: Ask kronos about wristband
: Throw potion bottle at kronos
: Press nozzle
: Get note, chest





Mit dieser Notiz (die Lösegeldforderung von Kronos an Erik) geht man zum Torweg und zeigt die Notiz den Wachen, die einen prompt zum König führen und danach aber auch wieder rausschmeißen. Einziger Gewinn: 15 Punkte.

Geht man jetzt einige Male hin und her, erscheint am Torweg ein Adventurer auf einem Pferd ohne Beine. Gibt man ihm die Kiste, so stirbt er auf der Stelle. Mit dem toten Adventurer kann man ungehindert am Drachen vorbeigehen.

Anmerkung für Markus und Gerd: Untersucht man die Schatten in der Drachenhöhle, so stellt man fest, daß sie von Wichten und Zwergen stammen, die sich in der Höhle verstecken, aber aus Angst vor dem Drachen kein Wort herausbekommen.

Geht man jetzt weiter nach Norden, so findet man den Arbeitsraum des mittlerweile verstorbenen Zauberers und dort seinen Hut, Mantel und Zauberstab. Außerdem einen Zylinder mit einem bösen Kaninchen, jede Menge Zauberstäbe in einem Regal, Staub und die Steinplattform, auf der der Zauberer zu reisen pflegte. Diese Plattform bringt einen aber lediglich in den Circular Room und verschwindet dann pfeifend.

Thomas ist mit seinen 320 Punkten natürlich schon ganz schön weit. Trotzdem hat er noch ein paar Gegenstände aufgeschrieben, deren Bedeutung er wissen will: Prism, Teapot, Tea Chest, Carrot, Jars, Boxes, Paste, Wallpaper, Heads, Rabbit, Wand(s), Cloak, Pointy-, Top Hat.

Leather Godesses of Phobos

Wie angekündigt, hier die restlichen Tips zum Infocom-Adventure »Leather Godesses of Phobos« von Stephan Englhart aus Ingolstadt.

— White Mouse:

Man zeigt der Maus einfach das Bild, das in der Zelle zu finden ist.

— Phonebook:

Die Lösung des Rätsels ist »Riddle«. Im Harem muß man nur nach der codierten Nachricht handeln, die man beim Alien findet. Das Buch befindet sich in den Katakomben. Um in den Gewölben problemlos vorwärtszukommen, sollte man den Rat von Professor Ziggeraut (auf Seite 7) beherzigen.

— Blender:

Um den Frosch zu küssen, muß man seine Nase mit der Wäscheklammer und die Ohren mit den Fingern verschließen. Außerdem ist es notwendig, die Augen zu schließen und die Lippen mit dem Lippenstift zu behandeln.

— Angle: Wenn man die »untangling cream« in den »TEE remover« legt, erhält man eine »Unangling cream«.

— Cotton Balls:

Das Robotbaby muß man in eine Decke wickeln, in den Korb legen und vor dem Waisenhaus, auf der Türschwelle, deponieren. Danach kann man die Tür öffnen.

Spindizzy-Listing für Schneider

Stefan Beyer aus Moorrege hat schnell auf den Aufruf in Ausgabe 2/87 reagiert und das Schummel-Listing für »Spindizzy« auf Schneider-Computer umgesetzt. Prüfen konnten wir es in der knappen Zeit nicht mehr.

```
10 'Programm für unendliche Zeit bei
11 'spindizzy auf dem Schneider CPC
30 MODE 1:FOR I=49152! TO 49170!
40 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$)
50 NEXT I:CALL 49152
60 DATA 21,40,00,11,c0,b0,3e,6a,cd
70 DATA a1,bc,3e,c9,32,5e,a8,c3,00,b0
```

Tass Times in Tonetown

Zu »Tass Times in Tonetown«, dem Nachfolge-Adventure zu »Borrowed Time«, sind eine Menge Fragen eingetroffen. Hier eine Auswahl:

Frank Merkel aus Mettlach möchte vor allem wissen, wo er die Boutique »The Tique« findet.

Christian Hepp aus Rüsselsheim hat gleich vier Fragen:

— Wie befreie ich meinen Großvater von den Ketten im Penthouse?

— Woher bekomme ich den »Press Pass« für Stelgad?

— Wie komme ich über die Brick Wall?

— Wozu brauche ich den »Red Devil«, den ich im Marmeladenglas einfange?

Matthias Bücher aus Bochum schreibt, daß er recht einfach nach Tonetown kommt. Er hat die Marmelade, die schwarze und die goldene Maske, er hat sich im Salon schon »Tass« gestylt und einen Fizzie gegessen. Aber hier kommt er nicht weiter.

Zork II

Andreas Klein aus Wörth beantwortet die Fragen zu »Zork II« (Ausgabe 1/87):

— An den Schlüssel gelangt man, indem man zuerst den Drachen im Dragon's Lair in den Iceroom lockt (immer einmal mit dem Schwert angreifen und dann ein Feld in die gewünschte Richtung flüchten). Zurück im Dragon's Lair weckt man die Prinzessin und folgt ihr bis zum Einhorn. Von der Prinzessin bekommt man den Schlüssel und eine schöne, aber für das Spiel unwichtige Rose.

— Den Zauberer kann man nicht kontrollieren, sondern nur töten, wenn man alle drei Kugeln besitzt.

— Die Lösung des Rätsels lautet »Brunnen«, also »well«.

Labyrinth

Patrick Rieckhoff aus Lübeck hat Tips zu »Labyrinth«.

The Brick Hallway

Die Tür zu Alph und Ralph befindet sich im Gang, in dem der Goblin seine Runde macht (zweite Tür von rechts). Wird man von einem Goblin erwischt, findet man sich eingesperrt in einem Verlies wieder. Um dort wieder herauszukommen, reicht es, einen kleinen Gegenstand hineinzustecken und man gelangt zurück ins Labyrinth.

Alph und Ralph

Am besten nicht darauf hören, was die beiden sagen. Man sollte besser beide Türen öffnen, denn sie sind meistens von innen beschildert. Wenn nicht, dann nimmt man die rechte Tür, die von Ralph. Alphs Tür führt in den endlosen Tunnel.

Wall of Hands

Es ist ratsam, die Hände nicht zu beleidigen. Immer »congratulate wall« eingeben. Darüber freuen sich die Hände und helfen aus dieser Situation heraus.

Stone Corridor

Wenn man den Goblin von der Tür weglockt, sollte man die Tür öffnen. Vorsicht, denn der Goblin folgt einem, wenn man »call Goblin« eingibt. Geht man durch diese Tür, gelangt man meistens in den Wise Man's Garden und erspart sich dadurch den Weg durch das Hedge Maze.

Hedge Maze

Die überwucherten Türen führen weiter. Man öffnet sie mit »manicure door«, vorausgesetzt, man besitzt die Schere.

Wise Man's Garden

Dem alten Mann immer etwas geben. Wenn man das Rule Book liest, schläft man für zehn Minuten ein.

Door Knockers

Man sollte versuchen, dem rechten Klopfer den Ring (bracelet) in den Mund zu stecken.

The Bog of Eternal Stench

Sir Didymus mag gern Pfirsiche (peaches). Man gibt ihm solange welche, bis er friedlich schlummert. Jetzt kann man ihn passieren, wenn man keine Lust hat, Ludo zu befreien (man kann auch durch den Sumpf schwimmen).

The Persecution of Ludo

Unter den Feldern, die bei Betreten ihre Farbe ändern, befinden sich Falltüren; ebenso in den Verliesen.

Goblin Village

Wenn man gefolgt von den Goblins durch das Dorf jagt, sucht man sich das zweite Haus (von links) in der zweiten Reihe aus. Es ist meist das richtige Gebäude. Das weiße Haus in der letzten Reihe führt zum King of Goblin Castle. Wird man aber erwischt und fällt in ein Verlies, hilft »adumbrate« und »call elephant«. Der Elefant reißt dann ein Loch in die Wand und man gelangt zu den Stonefaces.

Stoneface

Die Wege führen meist zu einem anderen Weg zurück, zum Beispiel Door Knockers oder Forest.

Underground

Vorsicht vor dem Putzgeschwader, sonst wird man gleich überrollt.

Zum Schluß noch Fragen zum »Labyrinth«: Marion Snaga aus Apelern möchte wissen:

— Wie bewege ich Hoggle zum Mitkommen?

— Wofür sind folgende Gegenstände: Brillantkette, Camcorder, Cup, Key, Log, Christall Ball, Ven Perfume?

— Im Wald rufe ich den Fiery, aber er will erst ein Rock Video. Wo finde ich das?

— Ich stehe vor dem Castle of the Goblin King und werfe rocks auf zwei Stellen an der Wand. Wenn ich treffe, leuchten sie auf und es ertönt ein Geräusch. Was bewirkt das?

Oliver Schramm aus Esslingen schreibt:

— Wie besiege ich Jareth?

— Was muß man im Untergrund tun?

Chaos im Kosmos!

Warnung! Wenn Sie in der Galaxis unterwegs sind und dabei auf Flottenkommandeur Hermann Kruud stoßen, sollten Sie schleunigst den Rückwärtsgang einlegen und abhauen. Denn Kruud ist nicht nur der widerwärtigste Träger eines roten Vollbarts, den die Galaxis je gesehen hat, sondern auch der gefährlichste Chaot. Wo Kruud zuschlägt, wächst 2 Milliarden Jahre lang nichts mehr! Das Flugsimulationsspiel Starglider gibt es für den C 64, Schneider, Atari ST und Amiga. Und den neuen Katalog gibt es bei uns.

Name ____________________

Straße ____________________

PLZ __________ Ort __________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



Happy 4/87



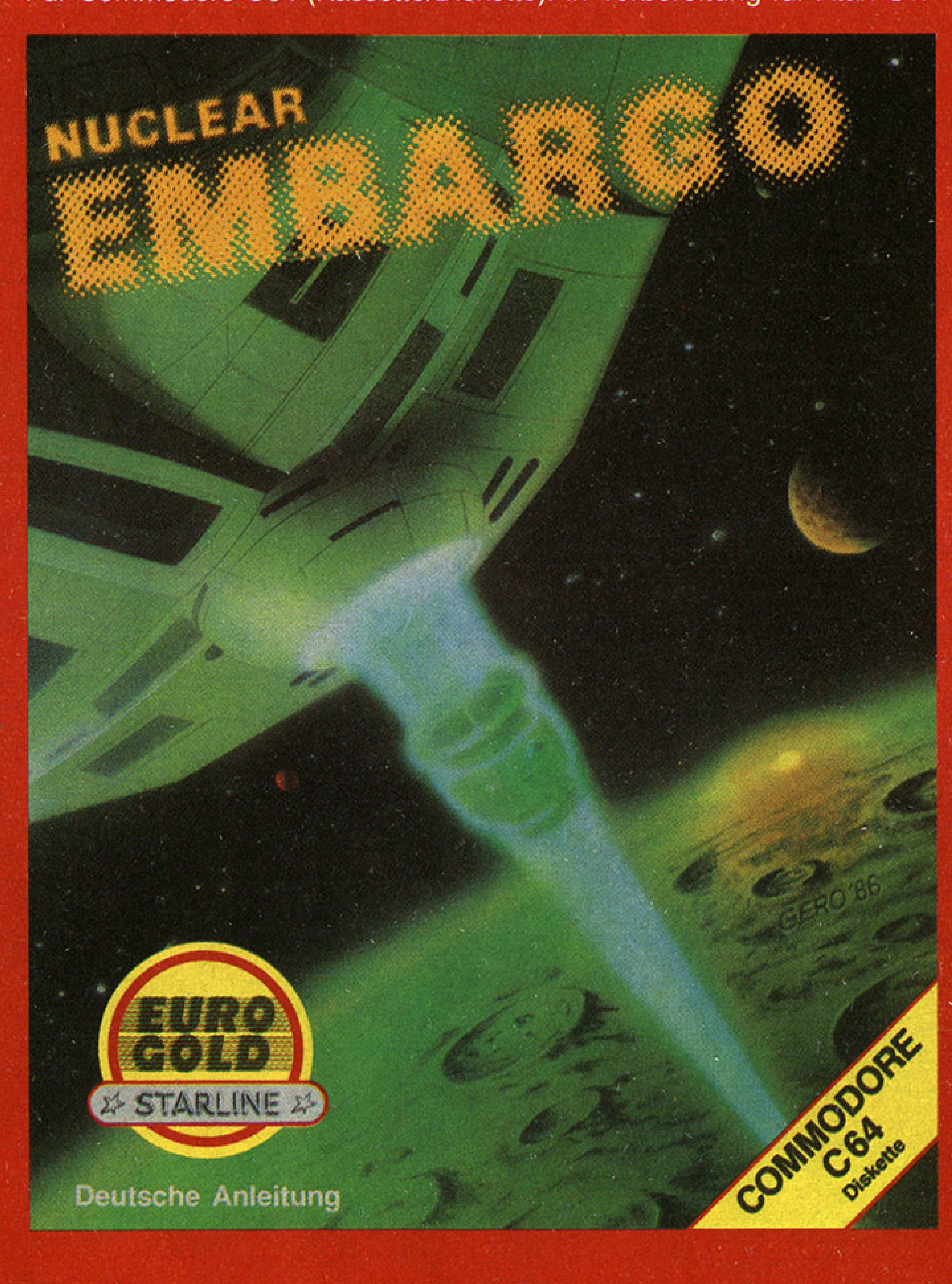
...zeigt, was Software heißt!

Drei brandneue Spiele - "Made in Germany"

MISSION X-14
Gesucht wird das geheimnisvolle X-14.
Das preiswerte deutsche Text/Grafik-Adventure für Einsteiger.
Erhältlich für Commodore C64 (Diskette).



NUCLEAR EMBARGO:
Energiekrise auf der Erde.
Holen Sie die lebenswichtigen Rohstoffe von den Saturnmonden, aber lassen Sie sich nicht erwischen...
Für Commodore C64 (Kassette/Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.





EIS & FEUER:
Eine andere Welt — Eine andere Zeit
Das große deutsche Text/Grafik-Adventure mit 850 KByte Abenteuer und Geheimnis.
Für Commodore C64 (Diskette). In Vorbereitung für Atari ST.

EUROGOLD Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten Kaufhof Quelle International Karstadt **sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.**

Vertrieb: **RUSHWARE** · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft